



DigiTeaL

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DIGITALE ALE CADRELOR DIDACTICE ÎN PERIOADA PANDEMIEI COVID-19

Raport de cercetare *DigiTeaL* în colaborare
Anglia – Germania – România – Grecia - Cipru

Valentina Marinescu, Anda Rodideal,
Ramona Marinache, Silvia Branea, Lavinia Popa
(Editori)

**DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DIGITALE ALE CADRELOR DIDACTICE
ÎN PERIOADA PANDEMIEI COVID-19**

•
**Raport de cercetare *DigiTeaL* în colaborare
Anglia – Germania – România – Grecia – Cipru**

•
VALENTINA MARINESCU (ed.)



DigiTeaL – Digital Teaching Literacy

Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această comunicare reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru niciuna dintre modalitățile de utilizare a informațiilor conținute în acesta. Număr de trimitere: 2020-1-UK01-KA226-SCH-094429

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DIGITALE ALE CADRELOR DIDACTICE ÎN PERIOADA PANDEMIEI COVID-19

**Raport de cercetare *DigiTeaL* în colaborare
Anglia – Germania – România – Grecia – Cipru**

VALENTINA MARINESCU (ed.)

Dezvoltat de:

**Alison Carminke, Özen Sengülen, Valentina Marinescu, Anda Rodideal, Lavinia Popa,
Ramona Marinache, Silvia Branea, Stelios Stylianou, Chrystalla Thrasyvoulou, Vasiliki Bravou,
Yannis Papagerasimou, Athanasios Drigas, Chrysovalantis Kefalis, Maria Steinmetz**



UNIVERSITY OF
WOLVERHAMPTON

Emphasys
CENTRE



PRESA UNIVERSITARĂ CLUJEANĂ

2022

Referenți științifici:

Dr. habil. Balica Ecaterina, cercetător științific I

Prof. univ. dr. Daniela Roventă Frumușani

Colectivul editorial:

Valentina Marinescu

Anda Rodideal

Ramona Marinache

Silvia Branea

Lavinia Popa

ISBN 978-606-37-1474-0

© 2022 Editorul volumului. Toate drepturile rezervate. Reproducerea integrală sau parțială a textului, prin orice mijloace, fără acordul editorului, este interzisă și se pedepsește conform legii.

**Universitatea Babeș-Bolyai
Presa Universitară Clujeană
Director: Codruța Săcelelean
Str. Hasdeu nr. 51
400371 Cluj-Napoca, România
Tel./fax: (+40)-264-597.401
E-mail: editura@edituraubbcluj.ro
<http://www.edituraubbcluj.ro/>**

CUPRINS

Introducere	9
IO1 – Raportul cadru	11
IO2 – Ghidul Open Badges	11
IO3 – Ghiduri tehnice – Predarea online.....	11
IO4 – Recomandări – Gestionarea elevilor online.....	12
<i>Impactul la nivelul profesorilor</i>	<i>12</i>
<i>Impactul la nivelul elevilor</i>	<i>13</i>
<i>Impactul pentru părinți</i>	<i>13</i>
<i>Impactul pentru organizații.....</i>	<i>13</i>
<i>Impactul la nivel local.....</i>	<i>13</i>
<i>Impactul la nivel regional.....</i>	<i>14</i>
<i>Impactul la nivel național.....</i>	<i>14</i>
<i>Impactul la nivel Uniunii Europene</i>	<i>14</i>
IO1.A2 – Raport național – România	15
1. Introducere	17
2. Situația predării online în România	17
3. Nevoile profesorilor în legătură cu predarea online	18
3.1. Rezultatele cercetării pe bază de chestionar	18
3.1.1. Date despre eșantion	18
3.1.2. Prezentarea rezultatelor	19
3.2. Rezultatele cercetării pe bază de focus grup	20
4. Bune practici referitoare la educația online	21
5. Concluzii.....	22
6. Referințe	22
O1.A3 – Raportul Comparativ	25
1. Introducere Generală	27
2. Situația Educației Online	27
<i>Regatul Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord.....</i>	<i>27</i>

<i>Germania</i>	28
<i>România</i>	29
<i>Grecia</i>	30
<i>Cipru</i>	31
3. Nevoi și Deficiențe ale Profesorilor în relație cu Educația Online	31
<i>Regatul Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord</i>	32
<i>Germania</i>	34
<i>România</i>	35
<i>Grecia</i>	36
<i>Cipru</i>	38
4. Bune Practici în relație cu Educația Online	40
<i>Regatul Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord</i>	40
<i>Germania</i>	41
<i>România</i>	42
<i>Grecia</i>	44
<i>Cipru</i>	45
5. Concluzii / Rezumat	47
6. Referințe	47
<i>Regatul Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord</i>	47
<i>Germania</i>	47
<i>România</i>	48
<i>Grecia</i>	48
<i>Cipru</i>	49
IO1.A4 – Cadrul competențelor.....	51
MODULUL 1: Predarea online – Ghiduri tehnice.....	54
MODULUL 2: Predarea online – Gestionarea elevilor online	56
IO3.A4 – Ghiduri tehnice – Predarea online	59
1. Background	61
2. Descrierea generală a Participantilor	61
3. Feedback-ul participantilor	62
<i>Tema 1: Introducere în Predarea Online</i>	62
Modele de bune practici	62
<i>Tema 2: Comunicare și colaborare online.....</i>	64
Modele de bune practici	64
<i>Tema 3: Instrumente Digitale pentru pregătirea de lecții și activități interactive</i>	66
Modele de bune practici	66
<i>Tema 4: Instrumente Digitale pentru Evaluare și Feedback</i>	70
Modele de bune practici	70
<i>Tema 5: Siguranța Online.....</i>	72
Modele de bune practici	72

4. Recomandări pentru directorii și administratorii din școli și realizatorii de politici educaționale.....	75
5. Referințe	75
6. Anexă: Aplicații utile pentru a crea planuri de lecții și activități interactive.....	76
<i>Aplicații pentru CREARE de LECȚII și ORGANIZAREA INFORMAȚIILOR.....</i>	76
Managementul lecției – pentru profesori.....	76
Organizator de idei / luare de notițe	76
<i>Aplicații pentru MANAGEMENTul CLASEI</i>	76
Creare și gestionare chestionare online	77
Tabla online	77
<i>Prezentări interactive și numeroase alte aplicații.....</i>	77
IO4.A4 – Recomandări – Gestionarea elevilor online.....	81
1. Fundalul general	83
2. Descrierea generală a participanților	83
3. Rezultate și cele mai bune practici	84
<i>Subiectul 1: Riscurile și Beneficiile învățării online pentru elevi.....</i>	84
Cele mai bune practici.....	84
<i>Subiectul 2: Neticheta în Mediul de Învățare Online.....</i>	86
Cele mai bune practici.....	86
<i>Subiectul 3: Creșterea implicării și motivației studenților în timpul învățării online</i>	87
Cele mai bune practici.....	87
<i>Subiectul 4: Gestionarea cursanților cu nevoi speciale în timpul învățării online.....</i>	89
Cele mai bune practici.....	89
<i>Subiectul 5: Probleme privind confidențialitatea și datele personale în timpul învățării online</i>	91
Cele mai bune practici.....	91
4. Recomandări pentru administrația școlii și factorii de decizie în domeniul educației	92
IO2 – Ghid de utilizare a Open Badges	93
Lista figurilor	94
Introducere	94
1. Considerații teoretice.....	95
1.1. Ce sunt Open Badges?.....	95
1.1.1. Digital Badges.....	95
1.1.2. Digital Badges și Open Badges	95
1.2. Scurtă Istorie a Open Badges	98
1.3. De ce să folosiți Open Badges?	99
1.4. Cum să începeți	99
1.5. Acțiunile Open Badges	100
1.5.1. Crearea	100
1.5.2. Emiterea	100
1.5.3. Acordare	101

1.5.4. Câștigarea	101
1.5.5. Afisarea.....	101
1.5.6. Partajarea	101
1.5.7. Verificarea	102
1.6. Consideratii legate de Open Badges	102
1.6.1. Publicul	102
1.6.2. Taxonomia Badges (Categoriile de Badge)	103
1.6.3. Colecțiile de Badges – Căi de învățare	103
1.6.4. Credibilitatea Open Badges.....	104
1.6.5. Ce trebuie evitat.....	105
1.6.6. Aprobarea Open Badges	105
2. Elemente Practice	106
2.1. Ciclul de viață (Eco-Sistemul) Open Badges	106
2.2. Sisteme de management al învățării (Learning Management Systems – LMSs) pentru configurarea unui eco-sistem Open Badge	107
2.3. Specificațiile tehnice minime ale unui Open Badge	108
2.4. Anatomia unui Open Badge (Metadatele).....	110
2.5. Cum se scriu Metadatele Open Badges.....	112
3. Exemple ale Moodle Open Badges (Videouri)	114
3.1. Cum să emiteți un Open Badge.....	115
3.2. Cum să stabiliți criteriile pentru un Open Badge	115
3.3. Cum să acordați un Open Badge.....	117
3.4. Unde să găsiți Open Badges pe care le-ați câștigat.....	117
3.5 Cum să puneti un Open Badge în Badgr Backpack	118
4. Concluzii.....	119
5. Glosar	121
6. Referințe	122



DigiTeaL

INTRODUCERE

Dezvoltat de:



UNIVERSITY OF
WOLVERHAMPTON



În martie 2020, pandemia COVID-19 a luat întreaga lumea prin surprindere, cetătenii din toate țările fiind forțați să intre în izolare globală, o carantină fără precedent în ultimul secol. Școlile au trecut imediat la predarea online, iar în unele locuri profesorii au oferit atât învățare clasică, cât și online, pentru a sprijini elevii care trebuiau să stea în carantină.

Deși ulterior școlile nu au mai apelat la predarea complet online, învățarea mixtă (blended sau hibridă) a devenit o opțiune des utilizată, iar profesorii au trebuit să se adapteze la a oferi cursuri online pentru unii elevi, în timp ce susțineau orele față în față cu ceilalți.

Proiectul European Erasmus+ *DigiTeal – Digital Teaching Literacy* a avut drept principal scop furnizarea de sprijin tehnic și motivational profesorilor pentru a se adapta la educația online. În cadrul proiectului au fost adunate cele mai bune practici pe care profesorii le-au identificat prin încercare și eroare în timpul carantinei din primăvara anului 2020, această colecție fiind transformată într-o resursă care poate fi accesată la nivel european. De asemenea, proiectul intenționează să sprijine profesorii care au o încredere redusă în utilizarea la clasă a noilor tehnologii, astfel încât aceștia să își formeze deprinderile minime pentru a realiza ore de predare/evaluare online eficiente. În plus, ghidul de utilizare a sistemului de calificare Open Badge inclus în proiectul European Erasmus+ *DigiTeal – Digital Teaching Literacy* facilitează crearea de calificări recunoscute pentru orice materie din curricula școlară.

De la început proiectul European Erasmus+ *DigiTeal – Digital Teaching Literacy* a avut patru obiective generale:

- Identificarea nevoilor de formare și a deficiențelor în ceea ce privește capacitatea de educație online a profesorilor din țările partenere în proiect;
- Crearea unei resurse practice care să ghideze profesorii, oferind elementele tehnice necesare unei educații online sigure, folosind cele mai bune practici identificate;
- Informarea profesorilor despre problemele non-tehnice referitoare la managementul clasei asociate cu predarea online și oferirea de soluții la situațiile problematice care pot apărea;
- Conștientizarea profesorilor cu privire la sistem de evaluare online Open Badge recunoscut la nivel internațional, pe care îl pot adapta pentru elevii lor la orice materie inclusă în curricula școlară.

Pentru atingerea acestor obiective proiectul European Erasmus+ *DigiTeal – Digital Teaching Literacy* a vizat două grupuri țintă clar definite, și anume:

- Cadrele didactice - principalii beneficiari ai obiectivelor menționate anterior;
- Elevii – care vor beneficia de pe urma folosirii celor mai bune practici de predare online de către profesorii lor.

În plus, prin intermediul acestui proiect au fost vizate și grupuri țintă indirecte :

- Directorii și administratorii școlilor;
- Profesori din alte domenii (de exemplu, profesorii care se ocupă de educația adulților, cei din școlile vocaționale);
- Elevii din alte domenii;
- Consiliile locale și ministerialele educației din fiecare țară parteneră în proiect;
- Alți actori implicați din domeniul educației.

Cele patru obiective generale anterior-enunțate au fost strâns legate de patru produse intelectuale realizate în cadrul proiectului: un raport-cadru, un ghid al utilizatorului și două seturi de recomandări pentru utilizatori.

IO1 – Raportul cadru

Toate rezultatele din cadrul acestui produs intelectual pot fi vizualizate la: <https://digitealproject.eu/io1-digiteal-framework/>.

Pe baza unor sondaje realizate cu eșantioane de profesori au fost realizate rapoarte naționale pentru fiecare țară parteneră și un raport comparativ care rezumă rapoartele naționale.

ACESTE PRODUSE INTELECTUALE AU ACOPERIT:

- Stadiul tehnicii în ceea ce privește educația online;
- Nevoile și deficiențele în ceea ce privește competențele profesorilor (identificate pe baza rezultatelor chestionarelor și interviurilor);
- Exemple de bune practici (câte trei astfel de exemple pentru fiecare țară).

Informațiile despre nevoile și deficiențele la nivelul competențelor profesorilor au fost folosite pentru a crea un cadru de 10 subiecte (cinci subiecte tehnice și cinci legate de managementul/motivarea în sala de clasă), care au fost detaliate într-un raport cadru care a defalcat subiectele în funcție de obiective: ceea ce ar fi de învățat, ce abilități ar trebui să fie dobândite și ce ar fi capabili să facă profesorii cu competența dobândită într-o anumită temă.

Subiectele cadru au fost, de asemenea, plasate într-un grafic ușor de utilizat, tradus în cele patru limbi partenere.

IO2 – Ghidul Open Badges

Toate rezultatele acestei producții intelectuale pot fi vizualizate la: <https://digitealproject.eu/io2-digiteal-open-badges-user-guide/>.

Folosind Open Badges configurate deja în timpul proiectului MelDE (<http://meldeproject.eu/>) a fost creat un ghid de utilizare al Open Badges. Acest ghid de utilizare are mai multe secțiuni: contextul teoretic, elementele practice, exemple de insigne Moodle Open. Ghidul Open Badges este însoțit de videoclipuri disponibile pe YouTube care demonstrează vizual procesul acțiunilor necesare emiterii și administrării Open Badges (cum se emite un Open Badges, cum se stabilesc criteriile de acordare a Open Badges, cum se administrează Open Badges).

IO3 – Ghiduri tehnice – Predarea online

Toate rezultatele din acest produs intelectual pot fi vizualizate la: <https://digitealproject.eu/io3-digiteal-technical-guidelines/>.

În aceste recomandări tehnice au fost incluse cinci teme din cadrul proiectului general:

- Introducere în predarea online;

- Comunicarea și colaborarea online;
- Instrumentele digitale necesare pentru pregătirea planurilor de lecție și a activităților interactive;
- Instrumentele digitale necesare pentru evaluări și feedback;
- Siguranța online.

Sunt incluse, de asemenea, recomandări pentru directorii de școli și pentru factorii de decizie în domeniul educației.

La sfârșit a fost adăugată o listă de aplicații și resurse utile pentru predarea online, organizate în funcție de diferitele materii sau activități de predare. Lista este disponibilă și pe site-ul web al proiectului <https://digitealproject.eu/applications/>

IO4 – Recomandări – Gestionarea elevilor online

Toate rezultatele din acest produs intelectual pot fi vizualizate la: <https://digitealproject.eu/io4-digiteal-motivational-guidelines/>

În aceste recomandări motivaționale au fost incluse cinci subiecte din cadrul proiectului general:

- Riscurile și beneficiile asociate învățării online pentru elevi;
- Neticheta în mediul de învățare online;
- Creșterea implicării și motivației elevilor în timpul învățării online;
- Gestionarea elevilor cu nevoi speciale în timpul învățării online;
- Probleme privind confidențialitatea și datele personale ale elevilor și profesorilor în timpul învățării online.

Sunt incluse, de asemenea, recomandări pentru directorii școlilor și factorii de decizie în domeniul educației.

Proiectul European Erasmus+ *DigiTeal – Digital Teaching Literacy* a avut o serie de implicații asupra variatelor grupuri țintă vizate.

Impactul la nivelul profesorilor

În acest sens proiectul a avut ca impact:

- Îmbunătățirea și consolidarea activității didactice pentru ca profesorii să fie capabili să facă față cerințelor extinse atât pentru predarea online cât și pentru predarea mixtă (blended sau hibrid) care a fost posibilă ca urmare a pandemiei COVID-19;
- Dobândirea de noi abilități și competențe pentru ca profesorii să poată face față elevilor și managementului clasei în mediul digital;
- Realizarea unei conexiuni mai bune cu elevii care sunt „nativi digitali”;
- Dobândirea unei game mai largi de instrumente și metode pentru predarea online și managementul sălii de clasă;
- Creșterea conștientizării modului de menținere a siguranței elevilor în mediul de predare online.

Impactul la nivelul elevilor

La acest nivel impactul a vizat:

- Creșterea implicării tuturor elevilor în timpul orelor online - elevii mai liniștiți și mai timizi au mai multe șanse de a contribui la clasă, de a realiza sarcinile care le-au fost date online;
- Existența unui potențial sporit pentru mai multe opțiuni de învățare online sau mixtă (blended sau hibrid) pentru elevii care au probleme în cazul orelor în format tradițional (de exemplu, elevi cu dizabilități, elevi care sunt hărțuiți la școală);
- Realizarea unui mediu de predare online mai sigur.

Impactul pentru părinți

Din perspectiva părinților impactul proiectului a vizat următoarele aspecte:

- Sprijinul sau/și supravegherea de care au nevoie elevii din partea părinților în timpul orelor predate online;
- Încrederea părinților în siguranța mediului de educație online.

Impactul pentru organizații

Pentru organizații impactul s-a referit la:

- Creșterea competențelor personalului din organizații în ceea ce privește cerințele tehnice de predare online, siguranța online și gestionarea online a elevilor;
- Faptul că organizațiilor le este mai ușor să ofere opțiuni de educație online și mixte (ceea ce, la rândul său, face ca organizațiile să fie mai accesibile elevilor).

Impactul la nivel local

În acest caz impactul proiectului a vizat:

- Cele mai bune practici adunate în timpul pandemiei COVID-19 sunt împărtășite pe o scală mai mare și într-o modalitate mai uniformă între instituții;
- Eficientizarea posibilității de predare online în școlile partenere asociate;
- Accesul la educație online al elevilor din școlile care implementează rezultatele proiectului;
- Reducerea inegalităților în societate prin includerea în noile tipuri de educație și a elevilor care au fost anterior excluși de la școală tradițională;
- Îmbunătățirea bazei de competențe școlare locale, care răspunde nevoilor la nivel local, vizând modernizarea oportunităților și serviciilor;
- Stimularea schimbării pe termen lung alături de inovație și dezvoltarea ulterioară, fiind astfel încurajată învățarea pe tot parcursul vieții și dezvoltarea profesională.

Impactul la nivel regional

Pentru acest nivel impactul proiectului vizează:

- Colaborarea între sectoare în promovarea problemelor intersectoriale, cum ar fi diversitatea, respectul, valorile, dialogul intercultural etc. care vor avea, la rândul lor, un impact pozitiv asupra practicilor și eficacității;
- Pe termen lung, astfel de colaborări vor îmbunătăți sustenabilitatea intervențiilor, eforturilor și practicilor, vor contribui la dezvoltarea regională și la egalitate, acces și participare la procedurile civice.

Impactul la nivel național

La acest nivel putem vorbi de următoarele elemente ale impactului :

- Faptul că Ministerele Educației din țările partenere au acces la liniile directoare de bune practici și la date rezultate din activitățile proiectului, care pot fi incluse în politicile viitoare și implementate la nivel național;
- Profesorii cu cunoștințe digitale și media pot implementa cu încredere educația mixtă și online, ceea ce ar conduce la un sistem de învățământ școlar mai accesibil în viitor;
- O mai mare încredere, conștientizare și comportament digital echilibrat online care i-ar împiedica pe profesori și elevi să își asume riscuri sau să-și pună în pericol confidențialitatea și datele personale.

Impactul la nivel Uniunii Europene

Din perspectiva Uniunii Europene și a impactului proiectului la acest nivel avem în vedere :

- Distribuirea seturilor de bune practici este o oportunitate pentru profesorii din Europa de a-și îmbunătăți abilitățile de predare online și de conștientizare a accesibilității educației digitale;
- Îmbunătățirea politicilor Uniunii Europene care promovează siguranța, protecția, drepturile și alfabetizarea digitală a elevilor, profesorilor și altor actori importanți din sistemul educațional.



DigiTeaL

IO1.A2 – RAPORT NAȚIONAL – ROMÂNIA

Realizat de:

UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI



INFORMAȚII DESPRE ACEST PRODUS

Produs realizat: IO1 – Cadrul general DigiTeaL

Activitate: IO1-A2 – Cadrul de competențe

INFORMAȚII DESPRE PROIECT

Acronimul proiectului: DigiTeaL

Titlul proiectului: Digital Teaching Literacy

Numărul proiectului: 2020-1-UK01-KA226-SCH-094429

Programul: KA2 Cooperare pentru Inovare și Schimb de Bune Practici

Sector: Educație Școlară

1. Introducere

Pe 11 martie 2020, Tedros Adhanom Ghebreyesus, directorul Organizației Mondiale a Sănătății a făcut un anunț nemaiauzit până acum în istoria organizației și a lumii – începutul pandemiei de COVID-19. Drept urmare, la nivel mondial au fost luate o serie de măsuri pentru a preveni răspândirea virusului COVID-19, inclusiv carantina pe termen lung, limitarea călătoriilor, lucrul de acasă și trecerea la învățământul online. În acest context, profesorii au fost puși într-o poziție delicată fiind nevoiți să transfere întregul proces educațional de predare – evaluare în mediul online într-un timp record și cu minimă pregătire anterioară.

Proiectul DigiTeaL reunește cinci țări partenere (Regatul Unit, Cipru, Grecia, Germania și România) care lucrează împreună: 1) să identifice nevoile și problemele cu care se confruntă profesorii în timpul predării online; 2) să creeze resurse practice, aplicate, pentru a fi utilizate de cadrelor didactice; 3) să ofere profesorilor informații despre managementul non-tehnic al predării online și soluții la problemele care ar putea apărea în timpul orelor online; și 4) să informeze profesorii cu privire la un sistem de evaluare online recunoscut la nivel internațional, care poate fi adaptat pentru studenți, indiferent de materia care este predată.

Acest raport a fost elaborat ca parte a proiectului DigiTeaL și reflectă nivelul de alfabetizare digitală a profesorilor români la 2 ani de la începutul pandemiei de COVID-19. Acest raport este structurat în 4 secțiuni, urmate de concluzii și bibliografie. Prima secțiune oferă o privire de ansamblu asupra inițiatiivelor digitale adoptate în timpul pandemiei de COVID-19 și explorează starea actuală a predării online în România, a doua secțiune explică abordarea metodologică și procesul de colectare a datelor pentru a realiza această cercetare, secțiunea 3 oferă o analiză a datelor colectate în România, iar secțiunea 4 rezumă bunele practici legate de predarea online.

2. Situația predării online în România

Conform datelor publicate de EUROSTAT (2020a), închiderea școlilor din cauza pandemiei de COVID-19 în Europa a afectat 15,7 milioane de copii (până la 5 ani) în educația timpurie, 24,5 milioane de elevi (5-7 ani) înscriși în învățământul primar, 36 de milioane de elevi (10-16 ani) în învățământul secundar. În total, aproximativ 76,2 milioane de elevi și studenți europeni au fost afectați de închiderea bruscă a școlilor și de trecerea la predarea online în timpul pandemiei COVID-19.

În România, la începutul anului școlar 2019-2020, erau înscriși în sistem 2,8 milioane de elevi și 215.289 de cadre didactice, conform declarațiilor Ministrului Educației (Ofițeru, 2019). Nevoile și provocările apărute în contextul mutării predării de la clasa fizică la învățarea online pot fi clasificate în două categorii principale: provocări cu care se confruntă profesorii și provocări cu care se confruntă elevii, fiecare categorie având două dimensiuni – alfabetizarea logistică și digitală. Dimensiunea logistică se referă la problemele precum lipsa accesului la internet. Potrivit Consiliului Național al Studenților, 800 000 de elevi nu au avut acces la internet în timpul pandemiei COVID-19 (Nistor, 2020). De asemenea, Ministerul Educației a estimat că peste 4.400 de cadre didactice nu aveau acces la dispozitive digitale și/sau acces la internet (2021). În plus, lipsei dispozitivelor digitale care să permită accesul online se adaugă: lipsa confidențialității în

timpul orelor online, deoarece deseori elevii trebuiau să împartă camerele cu părinții și/sau frații și profesorii lor cu copiii sau cu alți membri ai familiei; lipsa unei platforme naționale pentru e-learning. Acestea au fost cele mai semnificative provocări cu care s-au confruntat profesorii și elevii din punct de vedere logistic. Deși Legea Națională a Educației nr.1/2011 a propus construirea a două platforme naționale de educație online – Biblioteca școlară virtuală și Platforma școlară pentru e-learning, acestea nu au fost încă realizate. Provocările menționate mai sus au fost cuplate cu dimensiunea „alfabetizare digitală”, care include probleme precum nivelul foarte scăzut de cunoștințe digitale, lipsa de experiență și de pregătire în utilizarea dispozitivelor digitale sau a platformelor online, lipsa de informații și soluții în gestionarea resurselor tehnice și a problemelor tehnice asociate cu învățarea online.

De la începutul pandemiei autoritățile române au făcut demersuri pentru a reduce problemele întâmpinate de profesori în timpul trecerii la predarea online. În 2020 a fost adoptată Legea 109/2020, complementară Legii Educației Naționale nr.1/2011, prin care Ministerul Educației din România a promis că va oferi acces la infrastructura digitală oricărui profesor și elev care va solicita acest lucru. De asemenea, în vara anului 2021, Guvernul României și-a asumat responsabilitatea implementării unui proiect propus de Președinția României – „România Educată” ce are ca scop principal îmbunătățirea nivelului de alfabetizare digitală a cadrelor didactice și a elevilor până în 2030.

3. Nevoile profesorilor în legătură cu predarea online

În România, datele pentru acest raport au fost colectate în perioada august - septembrie 2021, iar rezultatele care evidențiază nevoile de alfabetizare digitală și deficitul de competențe digitale ale profesorilor sunt discutate în această secțiune.

3.1. Rezultatele cercetării pe bază de chestionar

3.1.1. Date despre eșantion

În România, chestionarul a fost distribuit online prin rețelele de profesori, în principal prin grupurile de Facebook și WhatsApp. Colectarea datelor a început pe 27 iulie și a durat până la 13 septembrie 2021. În acest timp, au fost colectate 164 de răspunsuri de la profesorii români. Caracteristicile demografice ale participanților pot fi găsite în tabelul de mai jos:

Caracteristicile eșantionului	Procente (N = 164)
Genul	
Bărbați	5,9%
Nivelul de predare	
Preșcolar	5,9%
Primar	20,6%
Gimnazial	33,5%
Liceu	17,6%
Liceu vocațional	13,5%
altele	9,1%

3.1.2. Prezentarea rezultatelor

Competențele digitale

Majoritatea respondenților și-au evaluat competențele digitale ca fiind de la bune la ridicate, 46,5% declarându-se de la 4 la 5 puncte pe scara Likert. Principalele dificultăți cu care s-au confruntat online au fost: conexiunea slabă la internet (71,2%), lipsa de software și aplicații specializate (45,3%) sau echipamente adecvate pentru predarea online (38,8%). Aproximativ 35,5% dintre respondenți au considerat lipsa cunoștințelor digitale o problemă.

În ceea ce privește platformele digitale utilizate la nivel instituțional în România diversitatea este uriașă, dar *Google Classroom* și platforma *G suite for education* au fost cel mai des menționate. Tabelul de mai jos oferă mai multe informații:

Platforme/aplicații utilizate pentru predarea online	Procente
Google Meet	79,4%
Zoom	67,6%
Tablă online (online whiteboards)	61,2%
Chestionare online (online quizzes)	55,3%
Padlet	40%
Canva	42,9%
Nu au utilizat nici o aplicație pentru a interacționa cu elevii	12,9%
Nu au utilizat nici o aplicație pentru a realiza conținut interactiv pentru predarea online	26,5%

De asemenea, sistemul de „Open Badges” nu este prea popular în România, doar 4% dintre respondenți îl folosesc, 13,5% au auzit despre el, iar 82,4% nu au auzit vreodată despre el.

Managementului clasei online

Profesorii respondenți s-au confruntat în principal cu: un nivel în scădere al motivației studenților (61,2%), oboseală digitală (67,7%) și erori în evaluarea elevilor. 45,9% dintre respondenți au declarat că notele acordate studenților au fost mai mari deoarece testările s-au făcut online.

Siguranța și confidențialitatea online

Majoritatea respondenților din România cunoșteau reglementările GDPR (69,4%), iar răspunsurile lor demonstrează că cei mai mulți dintre ei au luat măsuri pentru a proteja elevii în mediul online. Doar aprox. 5% dintre ei au declarat că nu au făcut nimic pentru a se asigura că elevii sunt în siguranță online.

Bune practice online

Menținerea contactului cu alți profesori și împărtășirea bunelor practici a fost o modalitate de a face față trecerii la predarea online. 95% dintre profesorii români au apreciat faptul că fac parte dintr-o comunitate de profesori în timpul pandemiei de COVID-19.

3.2. Rezultatele cercetării pe bază de focus grup

În continuarea cercetării cantitative, pentru a aprofunda înțelegerea fenomenelor, au fost organizate și 3 focus grupuri cu unii dintre profesorii care au răspuns și la chestionar, după cum urmează: pe 9 septembrie 2021 (2 focus grupuri), pe 10 septembrie 2021 (un focus grup) și pe 11 septembrie 2021 (un focus grup).

Pentru majoritatea profesorilor respondenți, nevoia de a se adapta la predarea online a reprezentat o schimbare „bruscă” sau „neasteptată” către digitalizarea educației. Experiența lor față de predare online în timpul primei carantine (martie-mai 2020) și în anul universitar 2020-2021 este mixtă. Pe de o parte, unii profesori au văzut această perioadă ca pe o oportunitate de a-și dezvolta noi abilități și de a învăța lucruri noi. Pe de altă parte, majoritatea respondenților noștri au declarat că nu au putut evalua realizările copiilor într-un mod obiectiv și corect în mediu online.

În ansamblu, dificultățile identificate de profesorii români în timpul pandemiei COVID-19 sunt următoarele:

- a. Dificultăți tehnice: lipsa tehnologiei adecvate (laptop-uri, tablete, telefoane mobile); probleme cu conexiunea la internet;
- b. Dificultăți sociale: noi tipuri de relații în cadrul „triunghiului de aur” (profesor-elev-părinte) și noi roluri sociale pentru elevi și părinți.
- c. Dificultăți personale: nevoia de a învăța și de a-și dezvolta noi abilități legate de predarea online.

În ceea ce privește dificultățile legate de gestionarea comportamentului elevilor în orele online față de cele din clasă, profesorii au indicat următoarele:

- a. Probleme uriașe legate de evaluarea individuală a performanțelor de învățare (de exemplu, nu se putea aplica același sistem de evaluare ca în clasa față în față) ceea ce a dus la creșterea notelor și la supraevaluarea elevilor, în special a celor aflați în partea de jos și la mijlocul clasamentului;
- b. Probleme legate de predarea unor discipline precum științe exacte (matematică, biologie, chimie, fizică) și științe umaniste (filozofie), în special pentru elevii de liceu.

În plus, profesorii români au indicat necesitatea dezvoltării următoarelor abilități pentru a putea face față cerințelor educației online:

- a. Învățarea modului de utilizare a instrumentelor digitale (în special aplicații/programe video) într-un mod creativ;
- b. Învățarea modului de utilizare mai eficientă a platformelor de predare online existente;
- c. Participarea la cursuri de formare pentru a-și perfecționa și mai mult abilitățile sociale și psihologice necesare în interacțiunile online cu copiii.

Ca exemple de bune practici, profesorii care au participat la această cercetare au făcut referire la:

- a. Platforme online dezvoltate de echipe de profesori români, precum 'ASQ' (<https://asq.ro/>);
- b. Cursuri de formare pentru profesori, precum „CRED” (<https://www.educred.ro/>).

4. Bune practici referitoare la educația online

BUNE PRACTICI 1

NUME:	CRED-Curriculum relevant, educație deschisă tuturor - cod SMIS 2014+: 118327 Proiect cofinanțat de Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020
DESCRIERE:	Proiectul își propune să dezvolte abilitarea/formarea curriculară a 55.000 de cadre didactice din învățământul primar și gimnazial pentru o abordare metodologică axată pe competențe cheie, în concordanță cu noul curriculum și adaptarea activităților de învățare la nevoile specifice ale fiecărui elev, inclusiv a celor aflați în risc de abandon școlar.
BENEFICIARI:	Profesori din învățământul primar, gimnazial
NIVELUL DE APLICARE:	Național
LINK/WEBSITE	https://www.educred.ro/

BUNE PRACTICI 2

NUME:	Program de formare dedicat profesorilor de liceu
DESCRIERE:	Programul Parteneri în Educație (PIE) este un program de formare dedicat profesorilor de liceu, care își propune să îi ajute să dobândească abilitățile necesare în lucru cu elevii în contextul predării online.
BENEFICIARI:	Profesori din învățământul liceal
NIVELUL DE APLICARE:	Național
LINK/WEBSITE	https://www.ise.ro/program-formare-cadre-didactice-inv-liceal

BUNE PRACTICI 3

NUME:	Training-uri oferite de CCD din București și diferite judete
DESCRIERE:	Lansate în octombrie 2020, cele 50 de ateliere online cu diverse subiecte invită profesorii de două ori pe săptămână să discute subiecte de interes și să descopere noi secrete ale platformelor educaționale și instrumentelor online. Încurajează profesorii să pună întrebări, să caute răspunsuri, să împărtășească idei, să rămână conectați în comunitatea de învățare a profesorilor în timpul unui maraton de ateliere online. CCD a creat un spațiu în care profesorii ar trebui să prezinte succesele, dar și eșecurile, pentru a găsi împreună resurse pentru calitate, rezistență, echilibru, compasiune și ajutor.
BENEFICIARI:	Profesori de la toate nivelurile
NIVELUL DE APLICARE:	Național
LINK/WEBSITE	https://www.ccd-bucuresti.org/index.php/ro/formare-continua/scoala-online/ateliere-online

BUNE PRACTICI 4

NUME:	Programe de formare continuă aprobată de Ministerul Educației și Cercetării
DESCRIERE:	Programe de formare continuă pentru profesori aprobată de Ministerul Educației, prin cursuri mixte și online. Scopul este de a asigura educația continuă prin programe acreditate, aprobată și de parteneriat, atât la nivel local, cât și național.
BENEFICIARI:	Profesori de la toate nivelurile
NIVELUL DE APLICARE:	Național / Local
LINK/WEBSITE	https://www.ccd-bucuresti.org/index.php/ro/formare-continua/programe-de-formare-continua/cursuri-avizate#

BUNE PRACTICI 5

NUME:	Îndreptar Digital
DESCRIERE:	Îndreptar Digital este singurul proiect educațional dedicat profesorilor și viitorilor profesori referitor la integrarea tehnologiei în sala de clasă. Prin cursuri online, furnizorul își propune să îmbunătățească abilitățile educaționale digitale, modernizarea modului de predare a ideilor, abilităților, abilităților; asigurarea cetățeniei digitale legate de educație și promovarea valorilor de coeziune la nivelul comunităților locale, prin proiecte comunitare coordonate de profesori.
BENEFICIARI:	Profesori de la toate nivelurile
NIVELUL DE APLICARE:	Național
LINK/WEBSITE	https://indreptardigital.ro/despre-program/

5. Concluzii

De la începutul pandemiei de COVID-19, autoritățile române au făcut pași importanți pentru a reduce problemele generate de trecerea la predarea online, precum: acordarea accesului la infrastructura digitală oricărui profesor și student, sau asumarea responsabilității pentru implementarea Proiectul „România Educată” care își propune să ridice nivelul de alfabetizare digitală a profesorilor și elevilor până în anul 2030.

În general, profesorii români s-au confruntat cu 3 tipuri diferite de probleme legate de predarea online: (a) Dificultăți tehnice (lipsa tehnologiei adecvate; probleme cu conexiunea la internet); (b) Dificultăți sociale; (c) Dificultăți personale (nevoia de a dezvolta noi competențe digitale legate de predarea online).

Există multe platforme digitale utilizate la nivel instituțional în România, dar Google Classroom și G suite for education sunt cele mai des menționate (79,4% din eșantionul total de profesori folosesc Google Meet pentru a preda lecții online).

Ca exemple de bune practici pot fi menționate programele finanțate de UE (CRED, PIE etc.) sau platformele online dezvoltate de echipe de profesori români (de exemplu ASQ).

Sistemul Open Badges nu este popular în România, doar 4% dintre respondenți îl folosesc, 13,5% au auzit despre el, iar 82,4% nu au auzit vreodată despre el.

6. Referințe

EUROSTAT (2020a). Students and teachers in the EU. Accessed online on 24th September 2021. Acces la: <https://ec.europa.eu/eurostat/en/web/products-eurostat-news/-/ddn-20200604-1>.

EUROSTAT (2020b). Teachers in the EU. Accessed online on 24th September 2021. Acces la: <https://ec.europa.eu/eurostat/en/web/products-eurostat-news/-/edn-20201005-1>.

Ministry of Education (2021). Situația conectare cadre didactice la internet în anul școlar 2020-2021. Acces la: <https://data.gov.ro/dataset/situatia-conectare-cadre-didactice-la-internet-in-anul-scolar-2020-2021>.

Nistor, Cristian (septembrie 2020). Consiliul național al Elevilor solicita acces la Internet pentru copiii și tinerii care merg la școală. Disponibil la: <https://www.agerpres.ro/educatie-stiinta/2020/09/20/consiliul-national-al-elevilor-solicita-acces-la-internet-pentru-totii-copiii-si-tinerii-care-merg-la-scoala--575938>

Oțeru, Andreea (septembrie 2018). Totul despre anul școlar 2019-2020: anul cu cel mai mic număr de elevi din '90 încoace. Disponibil la: <https://hotnews.ro/stiri- educatie-23356371-totul-despre-anul-scolar-2019-2020-anul-cel-mai-mic-numar-elevi-din-90-incoace-structura-calendarul-examenelor-nationale-problemele-nerezolvate.htm>

WHO (martie 2020). WHO Director-General's opening remarks at the media briefing on COVID-19 -March 2020. Disponibil la: <https://www.who.int/director-general/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020>.



DigiTeaL

O1.A3 – RAPORTUL COMPARATIV

Dezvoltat de:



INFORMAȚII DESPRE ACEST PRODUS

Produs realizat: IO1 – Cadrul general DigiTeaL

Activitate: IO1-A3 – Raport Comparativ UE

INFORMAȚII DESPRE PROIECT

Acronimul proiectului: DigiTeaL

Titlul proiectului: Digital Teaching Literacy

Numărul proiectului: 2020-1-UK01-KA226-SCH-094429

Programul: KA2 Cooperare pentru Inovare și Schimb de Bune Practici

Sector: Educație Școlară

1. Introducere Generală

Pandemia de COVID-19 a luat lumea prin surprindere, iar cetățenii au fost forțați să intre într-o izolare globală, aproape fără să aibă timp de pregătire, situație care nu a avut precedent în ultimii ani. Școlile au trecut imediat la predarea online pe durata carantinei, iar profesorii cu greu au avut șansa de a ține ritmul, cu atât mai puțin să-și petreacă timp recalificându-se sau dezvoltând abilități cheie pentru trecerea la educația online.

Acest raport face parte din Proiectul European Erasmus+ *DigiTeaL – Digital Teaching Literacy* și își propune să ofere o imagine de ansamblu asupra stadiului predării online în țările partener ale proiectului – Regatul Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord, Cipru, Germania, România și Grecia – prezentând de asemenea, nevoile și deficiențele profesorilor în raport cu practicile de predare online. Informațiile prezentate în acest raport au fost folosite ca referință pentru proiectarea Cadrului DigiTeaL, care își propune să prezinte abilitățile și competențele cheie pe care trebuie să le dobândească profesorii în legătură cu predarea online.

2. Situația Educației Online

Această secțiune își propune să ofere o imagine de ansamblu asupra stadiului predării online din fiecare țară, însotită de prezentarea politicilor sau liniilor directoare relevante.

Regatul Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord

Într-o trecere în revistă a cercetărilor realizate în Marea Britanie, Howard și colab. (2021) a concluzionat că:

- Pandemia a fost o perioadă provocatoare pentru profesori, școli și colegii, elevi și părinți;
- Calitatea și cantitatea învățării au scăzut ca urmare a pandemiei;
- Majoritatea elevilor au pierderi în procesul de învățare, unele dintre acestea fiind severe, în timp ce alții au avut câștiguri în învățare;
- Pierderile din procesul de învățare par să fie mai evidente în matematică și alfabetizare;
- Experiențele de predare și învățare în timpul pandemiei au fost diverse, dar dezavantajele și deprivarea par să fie asociate cel mai mult cu o învățare mai puțin eficientă și cu pierderi generale ale procesului de învățare;
- Experiențele de învățare au fost diverse: au existat experiențe diferențiate atât între grupuri, cât și în interiorul acestora;
- Există implicații importante pentru recuperarea învățării;
- Există multe elemente referitoare la învățarea din timpul pandemiei care sunt necunoscute și sub-cercetate.

Ofsted (2021) detaliază contextul învățării la distanță și oferă exemple de bune practici, bariere și recomandări. El sugerează că dovezile din vizitele realizate în școli indică faptul că, datorită investiției în timp și în resursele necesare, școlile vor continua să utilizeze elemente de învățare la distanță și după sfârșitul pandemiei.

„Dovezile noastre arată că soluțiile actuale de educație la distanță variază considerabil între școli în ceea ce privește designul lor. O soluție perfectă, universală nu pare să existe. În schimb, liderii școlilor iau în considerare contextele locale specifice pentru a proiecta soluții flexibile pentru elevi, personal și părinți ale educației la distanță. În mod clar, mesajul rezultat din dovezile adunate nu este că nu ar trebui să facem educație la distanță. Aceasta este un substitut imperfect, dar necesar pentru atenuarea pierderii din învățare acolo unde predarea la clasă nu este posibilă. Elevii învață mai mult astfel decât ar învăța fără nici un sprijin școlar.” (Ofsted, 2021)

Protecția a fost un aspect cheie al învățării la distanță. NSPCC (2021) afirmă că orientările guvernamentale pentru școlile din Marea Britanie recomandă școlilor să adauge un addendum sau o anexă la politicile și procedurile existente de protecție a copilului, subliniind modul în care vor menține copiii în siguranță în timpul pandemiei de coronavirus. NSPCC sugerează că acest lucru ar trebui:

- „să consolideze procedurile existente de protecție a copilului;
- să evidențieze orice modalități noi de lucru în această perioadă
- să explice modul în care organizația în cauză poate continua să contribuie (împreună cu mai multe agenții) la reunurile și planurile de protecție a copilului;
- să clarifice orice modificări aduse codului de conduită din școală pentru personal și voluntari, ca răspuns la noile modalități de lucru.”

Sharp și colab. (2020) susțin că: „La sfârșitul anului școlar 2019/2020 aproape toți profesorii (98%) declară că elevii lor sunt în urmă față de poziția în care s-ar fi așteptat în mod normal în învățarea curriculară.

În medie, profesorii estimează că elevii lor sunt în urmă cu trei luni. Majoritatea (78%) nu văd nicio diferență între fete și băieți în acest sens, dar 21% spun că băieții au rămas mai în urmă față de așteptările normale comparativ cu fetele.

Profesorii declară că acoperă, în medie, doar 66% din programa obișnuită în timpul anului școlar 2019/2020.

Peste jumătate (61%) dintre profesori spun că decalajul de învățare dintre elevii dezavantajați și colegii lor s-a mărit față de anul precedent, restul considerând că „diferența dezavantajării de învățare” („disadvantaged learning gap”) a rămas aceeași (32%) sau redusă (7%).

Profesorii din școlile cele mai defavorizate au șanse de peste trei ori mai mari să declare că elevii lor au întârziat cu patru luni sau mai mult în ceea ce privește învățarea curriculară în iulie, comparativ cu profesorii din școlile cel mai puțin defavorizate (53% față de 15%).”

Germania

Sistemul de învățământ german este destul de complicat: aspectele educaționale sunt decise la nivelul fiecărui stat din federație și nu sunt centralizate la nivelul întregii țări. Există 16 state federale și, prin urmare, 16 ministeriale ale educației care funcționează în mare parte în mod suveran. Aceasta înseamnă că există diferențe între statele federale individuale când vine vorba

de educație. Prin urmare, este dificil să vorbim în numele întregii țări când vine vorba de stadiul predării online.

Mai mult decât atât, în Germania există o legătură semnificativă între mediul social și succesul educațional, aceasta fiind încrâțata datorată diferențierii dintre nivelurile de liceu inferioare și superioare („lower and higher secondary schools”) și școala vocațională („grammar school”)—aceasta depinde nu numai de performanța educațională pe care o vizitează elevii, ci și de situația lor socială și de zona în care trăiesc. Potrivit studiilor, „[...] mediul social și venitul părintilor sunt un factor mult mai relevant când vine vorba de educația unui copil decât performanța școlară reală” (<https://www.dw.com/en/german-study-finds-link-between-social-backgroundeducationalsuccess/a-15805347>). Acest lucru s-a oglindit în situația din timpul pandemiei și în educația la domiciliu.

Mulți elevi nu au avut școală luni de zile și nu au beneficiat nici de educație la domiciliu, deoarece nu aveau echipamentul potrivit sau școala lor nu a reușit să ofere sprijin și soluții, acesta fiind cazul multor gimnaziu („lower secondary schools”) și școli pentru copii cu nevoi speciale. Pe de altă parte, copiii din familiile bine situate au avut un avantaj clar în timpul închiderii școlilor și al educației online.

Unele școli se descurcă surprinzător de bine, profesorii devin creativi și școlile pot oferi sprijin elevilor cu o situație mai puțin bună. Un exemplu de management excelent îl reprezintă o școală primară din Bonn (Renania de Nord-Westfalia), un film despre acea școală oferă o imagine foarte detaliată despre predarea online în acest caz: <https://www.youtube.com/watch?v=OEj2fYy3Wlc>

Deși „Kulturminister Konferenz” – Conferința Permanentă a Ministerilor Educației și Afacerilor Culturale (<https://www.kmk.org/kmk/information-in-english.html>) oferă suport și informații despre platformele de învățare, instrumente pentru predarea online și punctele de interes pentru diferitele state federale ale Germaniei în ceea ce privește predarea online, totuși fiecare școală trebuie să gestioneze singură situația în care se află.

România

La începutul anului școlar 2019-2020, în România erau 2,8 milioane de elevi și 215.289 de cadre didactice conform Ministerului Educației (Ofițeru, 2019). Nevoile și provocările apărute în contextul mutării predării de la clasa fizică la sala online pot fi clasificate în două categorii principale: provocări cu care se confruntă profesorii și provocări cu care se confruntă elevii, fiecare categorie având două dimensiuni – alfabetizarea logistică și digitală.

Dimensiunea logistică se referă la probleme precum lipsa accesului la internet. Potrivit Consiliului Național al Studenților, 800.000 de elevi nu au avut acces la internet în timpul pandemiei COVID-19 (Nistor, 2020). De asemenea, Ministerul Educației a estimat că peste 4.400 de cadre didactice nu aveau acces la un dispozitiv digital și/sau acces la internet (2021). În plus, cele mai semnificative provocări cu care s-au confruntat profesorii și elevii au fost lipsa dispozitivelor digitale care să permită accesul la cursurile online, lipsa confidențialității în timpul orelor online, deoarece, pe de o parte, elevii trebuiau să împartă camerele cu părinții și/sau frații

iar, pe de alta, profesorii lor împărtăreau spațiul cu copiii sau cu alții membri ai familiei lor și lipsa unei platforme naționale de e-learning. Deși Legea Națională a Educației 1/2011 a propus construirea a două platforme naționale de educație online – „Biblioteca școlară virtuală” și „Platforma școlară pentru e-learning” - acestea nu au fost încă înființate.

Provocările menționate anterior li s-a alăturat dimensiunea „alfabetizării digitale”, aceasta incluzând unele probleme precum un nivel foarte scăzut de cunoștințe digitale, lipsa de experiență și de pregătire în utilizarea dispozitivelor digitale sau a platformelor online, lipsa de informații și soluții în gestionarea resurselor tehnice și unele probleme care nu erau tehnice dar erau asociate cu predarea online. De la începutul pandemiei, autoritățile române au făcut demersuri pentru a reduce problemele întâmpinate de profesori în timpul trecerii la predarea online. În 2020 a fost adoptată Legea 109/2020 ca complementară Legii Naționale a Educației 1/2011 prin care Ministerul Educației din România a promis că va oferi acces la infrastructura digitală oricărui profesor și elev care va solicita acest lucru. De asemenea, în vara anului 2021, Guvernul României și-a asumat responsabilitatea implementării unui proiect propus de Președinția României – proiectul se numește „România Educată” și are ca scop principal îmbunătățirea nivelului de alfabetizare digitală a profesorilor până în 2030.

Grecia

În Grecia, guvernul, în colaborare cu Organizația Națională de Sănătate Publică din Grecia, a decis să închidă toate instituțiile de învățământ la toate nivelurile din țară pe 10 martie 2020. Ministerul Educației și Afacerilor Religioase a răspuns lansând resurse digitale anterior dezvoltate prin „Strategia Școlii Digitale”. Această Strategie s-a concentrat pe dezvoltarea de soluții digitale pentru învățarea sincronă și asincronă, dar aceste instrumente au fost concepute pentru a completa procesul educațional și nu pentru a-l înlocui. Utilizate anterior de un număr mic de profesori și studenți, aceste instrumente au format fundalul educațional pe care s-au construit multe eforturi digitale suplimentare, cum ar fi platformele *Aesop* și *e-me*, în timp ce altele, care existau deja, cum ar fi *Photodentro*, au fost îmbogățite. Din acest motiv, s-a depus un efort de formare rapidă a profesorilor în învățământul la distanță, și au fost dezvoltate foarte rapid noi materiale digitale pentru a răspunde atât nevoilor profesorilor, cât și ale elevilor.

Instrumentele care au fost dezvoltate acoperă atât nevoile de învățământ la distanță sincron, cât și asincron. Ministerul Educației a sugerat ca Webex (<https://www.webex.com/>) să servească drept platformă sincronă oficială în timp ce *e-me* (<https://e-me.edu.gr>) sau *e-class* (<https://e-class.sch.gr/>) să fie folosite ca platforme pentru învățământul asincron la distanță. Versiunea gratuită a Zoom (<https://www.zoom.us/>) și e-mailurile au fost, de asemenea, utilizate pe scară largă de către profesori. Mai mult decât atât, împreună cu Institutul de Politici Educaționale (IEP) și canalul național de Radiodifuziune (ERT), Ministerul Educației a produs lecții educaționale de televiziune pentru toate clasele din școală primară, acestea bucurându-se de o audiență largă.

Merită subliniat faptul că, potrivit Ministerului Educației, pentru anul universitar 2019-2020, învățământul la distanță „nu înlocuiește învățarea față în față, ci urmărește mai degrabă

menținerea unui contact strâns între elevi, profesori și școală”, în timp ce din anul 2020-2021 învățământul la distanță este considerat echivalent cu învățământul față în față.

Din acest proces au fost dezvoltate și îmbogățite un număr semnificativ de instrumente, în timp ce Ministerul Educației a lansat un nou portal informativ numit „Învățăm acasă” (<https://mathainouimestospiti.gov.gr/>) care acționează ca un agregator pentru toate informațiile digitale, el conținând instrumente pentru a-i ajuta pe profesori și elevi să găsească tot ce au nevoie într-un singur loc.

Cipru

Urmând exemplul altor țări din întreaga lume, pentru a contracara riscurile asociate pandemiei COVID-19, guvernul Ciprului a suspendat funcționarea a tuturor școlilor publice și private la toate nivelurile în martie 2020. Ca rezultat, predarea a fost transferată online, folosind atât metode sincrone, cât și asincrone. Mai exact, un program de educație sincronă la distanță a fost implementat folosind *Microsoft Teams* cu peste 110 000 de profesori și studenți care au acces la acest software (Eurydice European Commission, 2021).

Cu toate acestea, trecerea la predarea online nu a fost ușoară și numeroase măsuri pentru a sprijini atât studenții, cât și educatorii au fost necesare. În primul rând, s-a acordat prioritate accesului studenților la computere/tablete și internet acasă prin finanțare din partea guvernului (MOEC, 2021). În plus, material educațional de sprijin pentru studenți a fost încărcat pe site-ul web al Ministerului Educației (MOEC), pe paginile web individuale ale școlilor și, de asemenea, pe canalele de televiziune publice și private, sub forma difuzării de lecții și programe educaționale. În mod similar, cursurile de formare online a profesorilor au fost oferite de Institutul Pedagogic din Cipru, împreună cu materiale de sprijin produse de MOEC și publicate pe un site web dedicat, ele vizând astfel de teme precum instrumentele online, tehnici de predare, resurse etc. În plus, au fost produse materiale și resurse care să ajute părinții și tutorii legali să-și susțină copiii în timpul predării online.

În acest moment, deși majoritatea elevilor s-au întors fizic în școlile din Cipru, urmând toate măsurile de siguranță și igienă necesare conform ghidurilor Ministerului Sănătății, cu siguranță impactul pe care l-a avut predarea online asupra educației va fi unul de lungă durată. O abordare de învățare mixtă este adoptată în școlile din Cipru, permitând elevilor care au motive medicale sau de altă natură să participe la învățarea de la distanță, în timp ce, în același timp, alții elevi pot participa fizic la clasă (MOEC, 2021).

3. Nevoi și Deficiențe ale Profesorilor în relație cu Educația Online

Pentru a identifica nevoile și deficiențele profesorilor în relație cu predarea online, a fost elaborat un chestionar. Acesta a fost distribuit profesorilor atât în mediul online, cât și față în față. În plus, au fost organizate sesiuni de focus grup cu profesori care și-au exprimat interesul

de a discuta în continuare despre experiențele și nevoile lor în legătură cu predarea online. În total, 312 educatori au răspuns la chestionar și 25 de educatori au oferit mai multe informații în timpul sesiunilor de focus grup.

Regatul Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord

Peste 50% dintre respondenți la întrebările din chestionar au declarat că au fost foarte încrezători în predarea online. 40% au fost încrezători, iar 6,7% erau prea încrezători. Problemele legate de internet a fost principalul obstacol pentru profesori (60%), urmat de lipsa unui software adecvat (40%), lipsa abilităților și cunoștințelor digitale (33,3%) și lipsa echipamentelor adecvate (26,7%). Pentru elevi problemele legate de internet, lipsa abilităților digitale și lipsa de interes a acestora au fost semnalate de profesori ca fiind obstacole minore (<10%).

O mare varietate de sisteme de management al învățării a fost utilizată, 26,7% dintre respondenți declarând că nu folosesc nici unul iar cu 360Learning a fost cel mai frecvent utilizat (13,3%). Peste un sfert dintre respondenți au folosit o combinație de sisteme, de exemplu Edulink cu SMHW și Teams, Satchel cu Office 365 și One Drive. Respondenții au declarat că ar prefera ca Microsoft Teams să ofere formare (86,7%), utilizând și Zoom, BongoLearn și la aceasta să se adauge și un sistem oferit de instituția unde lucrează.

Cea mai populară opțiune pentru a îmbunătăți interacțiunea cu elevii au fost chestionarele online (93,3%) și apoi folosirea tablelor online și a Padlet (ambele 33,3%). Diagramale de brainstorming sunt folosite de 23,1% dintre respondenți, iar Kahoot de 7,7%.

Majoritatea respondenților (57,1%) nu folosesc niciun instrument pentru a crea conținut. Pentru cei care au folosit instrumente, se poate constata că fiecare a folosit ceva diferit, platformele nominalizate fiind Google Draw, Powtoon, Kahoot, Microsoft Forms și Mentimeter. Doar 13,3% dintre respondenți cunosc Open Badges ca o metodă de validare și niciunul nu o folosește.

Aproape trei sferturi dintre respondenți (73,3%) au observat o motivație scăzută la elevii lor, 20% observând existența același nivel de motivație ca și în cazul predării în clasă (iar 6,7% au constat o creștere a motivației).

Majoritatea respondenților (66,7%) au observat, de asemenea, că elevii sunt mai obosiți în timpul predării online, 20% observând aceleași niveluri de obosale ca și în timpul predării în clasă. Respondenții au remarcat, de asemenea, că acest lucru ar putea varia în funcție de elev și, pe de altă parte, că părinții au raportat dificultăți în a implica copii în lecțiile online. 66,7% dintre respondenți au văzut și o scădere a notelor în timpul lecțiilor online, în timp ce 33,3% au apreciat că nivelurile de notare nu s-au schimbat. 60% dintre respondenți au raportat că anterior elevii cu rezultate superioare mediei au afirmat că educația online este mai ușoară decât cea față în față, deși un respondent a remarcat că acești studenți ar putea să se descurce mai bine, dar nu neapărat să le afirme că orele online sunt mai ușoare. Un număr mic de respondenți au menționat, de asemenea, elevii din mediile dezavantajate, elevii cu cerințe educaționale speciale, elevii cu dizabilități fizice și elevi care anterior au avut rezultate slabe la școală.

93,3% dintre respondenți cunoșteau cerințele GDPR referitoare la predarea online (se presupune că restul îl reprezintă tocmai este respondentul care a spus că nu face predare online ci față în față).

Respondenții au luat o serie de măsuri pentru a proteja confidențialitatea elevilor în timp ce aceștia sunt online:

- Consimțământul pentru înregistrarea sesiunii (73,3%);
- Nu au distribuit fotografiile sau informațiile elevilor fără consimțământul acestora (66,7%);
- Utilizarea instrumentelor online care protejează datele personale ale elevilor (53,3%);
- Informarea elevilor despre probleme legate de datele personale (30,8%).

Pentru a evita intruziunile perturbatoare în timpul orelor online, 64,3% dintre respondenți au verificat identitatea elevilor înainte de a le oferi accesul la o sesiune online. 42,9% au stabilit o parolă pentru accesarea sesiunilor online și/sau evită partajarea link-urilor sesiunilor online prin intermediul platformelor de social media.

Pentru a-i proteja, 50% dintre respondenți au informat elevii despre existența amenințărilor online, de exemplu, conținutul neadecvat și hărțuirea cibernetică. 35,7% dintre profesorii chestionați au declarat că au un sistem de raportare a hărțuirii cibernetice. Sub 15% dintre respondenți au spus că folosesc măsuri tehnice, cum ar fi modificarea setărilor de securitate sau instalarea Smoothwall pe laptopurile școlilor iar 28,5% au spus că nu iau nicio măsură pentru a proteja cursanții de amenințările online.

Doi dintre profesorii care au răspuns la sondaj au fost dispuși să discute despre predarea online mai detaliat în cadrul unor interviuri individuale. În timp ce discuțiile au reflectat în general rezultatele sondajului, profesorii au ridicat câteva puncte de interes suplimentare.

Un profesor a lucrat într-un colegiu axat pe predarea limbii engleze. Ea a remarcat că diferențele dintre fusurile orare au reprezentat o problemă pentru cursurile ei, deoarece elevii fie au părăsit Regatul Unit în timpul pandemiei, fie au întârziat să ajungă în Anglia. În plus, elevii din țări cu acces restricționat la internet au avut probleme suplimentare în accesarea platformei de învățare și, dacă nu puteau folosi VPN-urile în mod legal, trebuiau să găsească soluții suplimentare.

Cea de-a doua profesoară a avut mai mulți elevi în clasele ei care provineau din mari familii musulmane. Ea a constatat că aceștia au raportat dificultăți în a se implica în învățarea online, deoarece trebuiau: a) să dea ajutor la treburile casnice în timpul orelor de curs; b) să-și ajute frații mai mici cu orele online; și/sau c) să partajeze accesul la tehnologie cu frații și surorile lor (au spus că nu au suficiente tablete etc. pentru toți copiii de vîrstă școlară din casă astfel încât aceștia să intre simultan la orele lor online).

Interesant, acest profesor a găsit un beneficiu neașteptat al orelor online. În calitate de profesoară de artă, anterior a demonstrat în clasă rapid tehniciile pe care le folosește. Acum a realizat videoclipuri cu ea însăși folosind aceste tehnici în timp ce lucra și la propriile ei lucrări de artă. Acest lucru i-a oferit mai mult timp și o motivație suplimentară pentru propria ei practică artistică și i-a determinat pe cursanți să o vadă ca pe o artistă în sine, mai degrabă decât ca pe o profesoară.

Germania

În Germania, la această cercetare au participat 37 de respondenți. În ceea ce privește gradul declarat de încredere în ceea ce privește predarea online, majoritatea respondenților (56,8%) a părut că se simt încrezători; în timp ce doar 5,4% au spus că nu se simt deloc încrezători. În plus, 33,3% dintre respondenți au afirmat că instituția lor nu utilizează niciun sistem de management al învățării. Dintre cei care declară că folosesc astfel de sisteme, o majoritate de 42,3% utilizează sistemul „ISV”.

În ceea ce privește tehnologiile utilizate pentru sesiunile online, sistemul ISV a fost din nou cel mai utilizat sistem (45,8%). Cu 37,4% dintre respondenți care l-au indicat, sistemul Microsoft Teams a fost și el folosit destul de frecvent. Sistemul Zoom este folosit de 14,3% dintre respondenți pentru predarea online a lecțiilor. Jitsi Meet a fost de asemenea indicat de 8,7%.

Referitor la gradul în care tehnologiile digitale sunt folosite pentru a îmbunătăți interacțiunea cu cursanții, se poate observa că în acest caz nu a existat o mare diversitate. Quiz, cu 68,8% și Padlet, cu 65,6%, au fost principalele tehnologii utilizate. De asemenea, rezultatele au indicat că diagramele de brainstorming și tablele online au fost folosite, fiecare în parte, de 31,3% respondenți. În ceea ce privește crearea de conținut, datele indică faptul că 62,5% dintre profesori nu au făcut ceva pentru a utiliza tehnologia cu scopul de a face predarea online mai atractivă. Canva a fost cel mai folosit instrument de acest tip de 15,6% dintre respondenți și 6,3% dintre profesori au spus că folosesc Powtoon pentru lecțiile online. În plus, 94,4% au declarat că nu cunosc Open Badges ca metodă de validare a rezultatelor învățării.

Întrebarea finală din chestionar despre dificultățile din experiența predării online arată că cea mai frecventă problemă a fost conexiunea proastă la internet (82,9%). Totodată, 62,9% dintre profesori au spus că lipsa lor de cunoștințe și de abilități digitale provoacă probleme în timpul orelor online.

Legat de gestionarea cursanților online, 56,8% dintre profesori au declarat că a existat o scădere a motivației elevilor în timpul orelor online iar 55,6% au observat că elevilor au manifestat o oboseală mai mare în comparație cu lecțiile față în față. În ceea ce privește performanța academică, 31,4% observă o scădere a performanței elevilor prin note mai slabe obținute de aceștia, în timp ce un grup la fel de mare de profesori (31,4%) nu observă o diferență între performanțele realizate online vs cele din timpul orelor tradiționale. Referitor la acțiunile care vizează gestionarea timpului petrecut de elevi în fața dispozitivelor, 54% dintre profesori au declarat că fac o serie de acțiuni, cum ar fi pauzele și activități conexe.

În ceea ce privește beneficiile predării online, 15,6% dintre profesori au considerat că predarea online este mai neurodiversă și mai ușoară pentru studenții cu ADHD, autism sau afazie. În plus, un număr mic de participanți au prezentat predarea online ca fiind benefică pentru elevii mai liniștiți sau mai timizi.

Referitor la măsurile de siguranță online, o majoritate clară a respondenților (73%) au declarat că sunt la curent cu politicile GDPR, în timp ce 27% dintre participanți nu știau nimic legat de

subiect. Pentru a proteja confidențialitatea studenților în timpul lecțiilor online, fiecare dintre respondenți a spus că ia unele măsuri concrete. Majoritatea (94,6%) au spus că nu distribuie fotografii sau informații ale elevilor. Un alt procent semnificativ (64,9%) au declarat că îi învață pe elevi despre importanța protejării datele personale. În plus, mai mult de jumătate dintre respondenți (37,8%) folosesc instrumente pentru a proteja datele personale. De asemenea, câțiva participanți (18,7%) au spus că au cerut consumămantul elevilor pentru înregistrarea orelor de predare. În plus, majoritatea, 63,9%, au spus că evită distribuirea de link-uri către orele online pe rețelele sociale. În plus, 44,4% respondenți au spus că au creat o parolă care permite accesul elevilor la orele online. O mare parte dintre profesori (58,3%) au verificat mai întâi numele elevilor înainte de a-i accepta să participe la orele online. Pentru a proteja elevii de conținutul neadecvat și de hărțuirea cibernetică, o majoritate surprinzătoare (60,6%) nu au luat totuși nici o măsură de prevenire a acestora. Doar 27,3% dintre respondenți au spus că își informează și educă elevii. Minoritatea profesorilor au declarat că își modifică setările de siguranță (12,1%) sau instalează un sistem de raportare pentru hărțuirea cibernetică (6,1%).

În cadrul focus grupului au participat trei educatoare. Toți participanții la discuția de grup au fost de acord că trecerea la predarea online nu a fost ușoară. Totuși, au spus ele, în ciuda unor provocări (elevi care discută în chat-uri private, camere oprite, elevi timizi care nu participă), gestionarea unei clase online ridică aceleași dificultăți ca și una cu prezență fizică. În ceea ce privește viitorul educației digitale, participantele la discuția de grup au fost de acord că aceasta reprezintă un adaos extraordinar, dar nu este modalitate principală de educare. În timpul focus grupului au fost, de asemenea, împărtășite câteva sfaturi referitoare la utilizarea echipamentelor adecvate și a instrumentelor utile în timpul orelor online.

România

În România, 164 de profesori au participat la cercetare.

Aproape jumătate dintre respondenți și-au evaluat competențele digitale ca fiind de la bune la foarte bune, 46,5% poziționându-se pe poziția 4 pe o scală Likert de 5 puncte. Principalele dificultăți cu care s-au confruntat online au fost conexiunea slabă la internet (71,2%), lipsa software-ului și a aplicațiilor specializate (45,3%) sau a echipamentelor adecvate pentru predarea online (38,8%). Aproximativ 35,5% dintre respondenți au considerat lipsa cunoștințelor digitale o problemă.

În ceea ce privește platformele digitale utilizate la nivel instituțional în România diversitatea a fost foarte mare, dar cel mai des au fost menționate Google Classroom și G Suite for education. De asemenea, Open Badges System nu a fost popular în România, doar 4% dintre respondenți l-au folosit, 13,5% au auzit despre el, iar 82,4% nu au zis nimic despre el. Respondenții s-au confruntat cu un nivel în scădere a motivației elevilor (61,2%), cu oboseala digitală a acestora (67,7%) și cu erori de evaluare a performanței elevilor. Totodată, 45,9% dintre respondenți au declarat că notele acordate elevilor au fost mai mari deoarece examinarea a avut loc online. Majoritatea respondenților cunoșteau reglementările GDPR (69,4%), iar răspunsurile lor

demonstrează că cei mai mulți dintre ei au luat măsuri pentru a-i proteja online pe elevi. Doar aproximativ 5% dintre ei nu au făcut nimic pentru a se asigura că elevii sunt în siguranță online.

În ceea ce privește focus grupurile, s-au organizat patru focus grupuri, fiecare cu câte 10 profesori de liceu în total. În ansamblu, dificultățile identificate de profesorii români în timpul pandemiei COVID-19 au fost următoarele:

- a. Dificultăți tehnice: lipsa tehnologiei adecvate (laptop-uri, tablete, telefoane mobile); probleme cu conexiunea la internet;
- b. Dificultăți sociale: noi tipuri de relații în cadrul „triunghiului de aur” (profesor-elev-părinte) și noi roluri sociale pentru elevi și părinți;
- c. Dificultăți personale: nevoie de a învăța și de a dezvolta noi abilități legate de predarea online.

În ceea ce privește dificultățile legate de gestionarea comportamentului elevilor într-o clasă online față de o clasă față în față, profesorii au indicat următoarele:

- a. Probleme foarte mari legate de evaluarea individuală a performanțelor de învățare (de exemplu, nu se poate aplica același sistem de evaluare ca la o clasă față în față) care a dus la umflarea notelor și la supraevaluarea elevilor aflați în partea de jos și la mijlocul scalei de performanță;
- b. Probleme legate de predarea unor discipline precum științele exacte (biologie, chimie, fizică) și științele umaniste (filozofie), în special în cazul elevilor de liceu.

În plus, profesorii români au indicat necesitatea dezvoltării următoarelor abilități pentru ca predarea să fie furnizată în continuare în modul online:

- a. Învățarea modului de utilizare a instrumentelor digitale (în special aplicații/programe video) într-o modalitate creativă;
- b. Învățarea modului de utilizare mai eficientă a platformelor de predare online existente;
- c. Participarea la cursuri de formare pentru a perfecționa și mai mult abilitățile sociale și psihologice necesare în interacțiunile online cu elevii.

Grecia

În Grecia, 56 de profesori din diverse medii educaționale au răspuns la chestionar.

Peste jumătate dintre profesorii care au răspuns la întrebările din chestionar au susținut că se simt foarte încrezători și încrezători în ceea ce privește predarea online (64,3%), în timp ce 20 din totalul de 56 (35,7%) nu s-au simțit atât de încrezători sau nu s-au simțit deloc încrezători. Principala dificultate cu care s-au confruntat profesorii în timpul predării online a fost conexiunea proastă la internet (80,4%), urmată de lipsa echipamentului adecvat (44,7%), lipsa abilităților și cunoștințelor digitale (33,9%). Unii dintre participanți s-au confruntat și cu lipsa unui software adecvat (17,9%).

Aproape jumătate dintre instituțiile participanților nu au folosit niciun sistem de management al clasei de elevi (53,6%), unele folosesc eClass (23,1%), Moodle (19,6%) și e-me (3,6%), o platformă educațională digitală greacă pentru elevi și profesori, în timp ce niciuna dintre organizațiile lor nu utilizează sisteme de management al învățării de tipul 360Learning, Svelte sau Talent. Marea majoritate a respondenților (49/56) folosesc Webex pentru a-și preda cursurile online, probabil pentru că Webex a fost sugerat de către guvern ca un instrument oficial pe care să îl folosească toate școlile publice. Marea majoritate a profesorilor (78,6%) folosesc chestionare online ca o modalitate de a îmbunătăți interacțiunea cu elevii lor, mai puțin de jumătate folosesc table online (35,7%) și Padlet (35,7%), iar unii folosesc hărțile de tip brainstorming (17,9%), videoclipuri (5,4%) și Kahoot (3,6%). De menționat că jumătate dintre respondenți nu folosesc niciun software sau instrument pentru a crea conținut captivant pentru predarea online a lecțiilor, în timp ce restul folosesc Canva (35,7%), Powtoon (14,3%), Google Drawings (7,1%) și Hot Potatoes (3,6%). Doar 19 din 56 de profesori cunoșteau Sistemul Open Badges ca metodă de validare, dar nu îl foloseau, în timp ce restul eșantionului (37 din totalul de 56) nu cunoșteau nimic despre el.

În ceea ce privește problemele cu care s-au confruntat profesorii în timpul orelor online în legătură cu motivația și oboseala elevilor lor, mai mult de jumătate (32 din 56) au răspuns că elevii lor au avut o motivație scăzută și 44 din 56 au răspuns că elevii lor au fost mai obosiți decât în timpul cursurilor cu predare față în față. Din perspectiva realizărilor elevilor, mai mult de jumătate dintre profesori (37 din 56) au observat că notele elevilor lor erau mai mici în comparație cu cele pe care le-au obținut în timpul predării față în față. Aproape jumătate dintre profesori (42,9%) au declarat că elevii cu nevoi educaționale speciale au apreciat că învățarea online este mai usoară, iar o treime dintre respondenți au spus că același lucru este valabil și pentru elevii cu dizabilități fizice (35,7%), elevii care aveau anterior cu rezultate superioare la învățare (35,7%) și elevii cu deficiențe neuronale (33,9%).

Mai mult de jumătate dintre profesori (32 din 56) au spus că nu cunosc regulile GDPR. Acest lucru pare destul de ciudat, deoarece profesorii au fost informați oficial cu privire la aceste linii directoare de la organismul național care se ocupă cu protecția datelor cu caracter personal. O explicație a acestei situații ar fi faptul că GDPR a fost menționat în chestionarul de informare cu acronimul englezesc și nu cu cel grecesc (ΓΚΠΔ). În ceea ce privește măsurile pe care le-au luat profesorii pentru a evita intruziunile perturbatoare în cursurile lor online, majoritatea au verificat identitatea elevilor înainte de a-i accepta într-o sesiune online (40 din 56 de respondenți) și au evitat să distribuie link-ul întâlnirii pe platformele de social media (39/56). Cele mai multe dintre măsurile pe care le-au luat profesorii pentru a-și proteja elevii de amenințările online vizau informarea informat elevilor despre care sunt posibilele amenințări online (83,9%).

Focus grupul a fost realizat cu cinci profesori. Răspunsurile la întrebări au fost mixte, deoarece doi profesori au declarat că experiența lor a fost pozitivă și trei că experiența lor a fost negativă motivând că au nevoie de ceva timp pentru a se adapta, deoarece nu au simțit că au mijloacele și cunoștințele, pentru a face față în mod adecvat la acest nou mod de a preda. Merită menționat faptul că unii profesori au observat că elevii care au participat mai mult la o oră de curs față în

față s-ar putea să nu participe la fel de mult la o clasă online și invers. În ceea ce privește dificultățile și provocările cu care s-au confruntat profesorii atunci când au predat, majoritatea profesorilor au menționat că multe gospodării nu aveau un computer sau o tabletă pentru fiecare copil, aşa că era dificil să participe la cursuri folosind doar smartphone-urile (dacă aveau chiar și un smartphone). Copiii nu s-au confruntat cu multe dificultăți vizibile în ceea ce privește utilizarea unui software sau instrument online, dar mulți profesori nu au avut îndrumarea și pregătirea potrivită, cel puțin la început, pentru a le folosi pe acestea. Unii profesori mai în vîrstă s-au confruntat cu unele probleme legate de noul software pe care au trebuit să-l folosească pentru a preda o lecție online.

De asemenea, profesorii au fost întrebați dacă predarea online este viitorul educației și ce domenii/competențe ar dori să dezvolte în continuare pentru a fi mai bine pregătiți ca educatori. Răspunsul cel mai obișnuit a fost cerința de a instrui profesorii mai bine în ceea ce privește utilizarea instrumentelor digitale pentru predarea cursurilor online și de a nu-i pune să experimenteze utilizarea computerului doar în timpul orelor de școală. S-a mai afirmat că un alt domeniu în care profesorii trebuie să fie instruiți este utilizarea instrumentelor digitale pentru validarea cunoștințelor elevilor și notarea acestora (un exemplu fiind utilizarea chestionarelor online).

Cipru

În Cipru, 40 de educatori au completat chestionarul. Respondenții au fost rugați să evalueze de la 1-„Neîncrezător” la 5 „Foarte încrezător” gradul de încredere resimțit în ceea ce privește predarea online. Majoritatea respondenților (45%) au declarat că s-au simțit încrezători (3) când au predat online. În ceea ce privește diferențele dificultăți cu care profesorii se confruntă în timpul predării online, pe primul loc s-a plasat lipsa echipamentelor adecvate (70%), urmată de conexiune proastă la internet (55%), lipsa software-ului adecvat (53%) și lipsa abilităților și a competențelor digitale (45%).

În ceea ce privește utilizarea instrumentelor și software-urilor disponibile, majoritatea respondenților (48%) au declarat că organizația lor folosește Moodle ca sistem de management al clasei, în timp ce 40% dintre ei au declarat că nu folosesc niciun astfel de instrument. Microsoft Teams (88%) și Zoom (56%) sunt primele opțiuni pentru respondenți atunci când au fost întrebați de predarea online, urmate de Skype (35%), Google Meet (25%) și Cisco Webex (3%). În ceea ce privește diversele software-uri și aplicații folosite pentru a îmbunătăți interacțiunea cu elevii lor în timpul orelor online, chestionarele online au fost cea mai populară opțiune (85%), urmate de panouri interactive online (40%), diagramele brainstorming (35%) și Padlet (28%). Cu toate acestea, câțiva respondenți (13%) au declarat că nu folosesc nici un astfel de software sau aplicație. În ceea ce privește crearea de conținut și utilizarea unor resurse pentru orele online care să capteze atenția elevilor, majoritatea respondenților au declarat că nu folosesc niciun instrument (60%). Cu toate acestea, unii dintre respondenți au menționat aplicații precum Canva (23%), Google Draw (13%), Powtoon (13%) și Wordwall (5%). În plus, 53% dintre respondenți nu cunoșteau sistemul Open Badges ca metodă de validare, 33% îl cunoșteau dar nu încorporau

Open Badges în activitățile lor cu elevii și doar 15% le cunoșteau și le foloseau în practicile didactice la clasa de elevi.

Gestionarea elevilor în mediul online a fost o sarcină dificilă pentru profesori. Mai exact, 68% au declarat că elevii lor au arătat o motivație mai scăzută în timpul orelor online comparativ cu orele față în față, în timp ce doar 5% dintre ei au declarat că elevii lor păreau mai motivați. În ceea ce privește oboseala elevilor, mai mult de jumătate dintre respondenți (52%) au menționat că elevii au fost mult mai obosiți în comparație cu situația orelor față în față. În ceea ce privește realizările și performanța elevilor, majoritatea respondenților (58%) au sugerat că notele elevilor au fost mai mici în comparație cu cele obținute în timpul orelor față în față, 30% au observat că nu există modificări în rezultatele elevilor, în timp ce doar 12% din respondenții au observat o îmbunătățire a notelor elevilor în timpul orelor online. Din perspectiva unor grupuri de elevi care ar fi putut beneficia de orele online, majoritatea respondenților (55%) au declarat că elevii din grupurile dezavantajate au beneficiat de această tranziție, urmați de elevii care au avut anterior rezultate slabe (30%).

În ceea ce privește siguranța și confidențialitatea online, 63% dintre respondenți au declarat că sunt la curent cu liniile directoare ale GDPR pentru a proteja confidențialitatea elevilor, în timp ce 37% au menționat că nu știu nimic legat de acesta. Pentru a proteja confidențialitatea și datele personale ale elevilor, unele dintre măsurile implementate de respondenți au fost: nu au distribuit fotografiile sau informațiile elevilor fără acordul acestora (85%), au utilizat instrumentele care protejează datele personale ale elevilor (53%), au informat elevii despre problemele de confidențialitate (43%), au solicitat acordul elevilor pentru înregistrarea orelor online (43%) și au cerut acordul de a le permite elevilor să aibă camera oprită (3%). În ceea ce privește evitarea intruziunilor perturbatoare din timpul orelor online, 73% respondenți au spus că ei au stabilit o parolă pentru accesarea orelor online, 62% dintre profesori au verificat identitatea participanților înainte de a-i accepta la orele online și 43% au evitat să partajeze link-ul pentru sesiunile online pe platformele de social media.

Alături de distribuirea chestionarului online, un focus grup virtual a fost organizat cu 5 educatori, aceștia exprimându-și interesul de a discuta în continuare despre experiențele și nevoile lor în legătură cu predarea online.

Legat de dificultățile/provocările întâmpinate, profesorii au indicat următoarele provocări:

- Lipsa echipamentului adecvat – conexiunea proastă la internet, cei cu familiile numeroase s-au confruntat cu probleme legate de accesul la dispozitive („câte un dispozitiv pentru 2-3 elevi”);
- Sprijinul și comunicarea au fost necesare și în cazul părinților. Oricum, părinții cărora le lipseau competențele digitale au reprezentat, de asemenea, o provocare, deoarece nu au putut să-și susțină copiii;
- A fost mai greu să mențină elevii online în același interval de timp pe care îl foloseau pentru orele față în față – prin urmare, profesorii au trebuit să-și adapteze abordarea didactică și ritmul de predare al conținutului;
- La început găsirea instrumentelor adecvate pentru a preda lecția într-un mod antrenant și interactiv a fost o provocare.

În ceea ce privește gestionarea claselor de elevi în mediul online, participanții la discuțiile de grup au ridicat următoarele provocări:

- Unii elevi și-au pierdut motivația și le-a fost greu să se concentreze atunci când erau acasă cu atât de multe elemente care îi distrageau (TV, jocuri etc.);
- La început, elevii participau la lecție cu camera oprită, dar era greu de spus dacă ei urmăreau lecția sau dacă făceau altceva – toți profesorii și-au încurajat elevii să-și pornească camera video, dar elevii au avut dreptul de a refuza să facă acest lucru;
- Predarea online îngreunează monitorizarea de către profesor a progresului elevilor, deoarece nu îi putea observa aşa cum ar fi făcut într-un mediu de clasă offline;
- Mulți elevi prezintau diverse lacune în învățarea lor, lipsuri care ar fi fost prevenite în timpul educației față în față.

4. Bune Practici în relație cu Educația Online

Această secțiune își propune să prezinte și să împărtășească bunele practici din fiecare țară parteneră în legătură cu predarea online:

Regatul Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord

BUNĂ PRACTICĂ 1

Nume	Programul Demonstrator EdTech (EdTech Demonstrator programme)
Descriere (50-70 de cuvinte)	Guvernul Marii Britanii a finanțat acest program prin care orice școală sau colegiu care sunt finanțate din fonduri publice ar putea fi pus în legătură cu școli „demonstratoare” sau colegii. „Demonstratorul” poate sprijini crearea unui nou sistem de învățare online și utilizarea tehnologie în mod eficient.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Școli și colegii
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://get-help-with-tech.education.gov.uk/EdTech-demonstrator-programme

BUNĂ PRACTICĂ 2

Nume	Academia Națională Stejar (Oak National Academy)
Descriere (50-70 de cuvinte)	Acest site web, creat pentru profesori de către profesori în Martie 2020, oferă materiale aliniate conform curriculumul național pentru un an de predare. Site-ul oferă și ateliere gratuite de formare a profesorilor, pe teme specifice subiectului, dezvoltare materială și subiecte de management al clasei (de exemplu, motivația elevului). Pentru elevi, site-ul are un hub cu video-uri gratuite, astfel încât elevii să poată viziona lecțiile pe care le-au ratat sau nu le-au urmărit.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Școli
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://www.thenational.academy/

BUNĂ PRACTICĂ 3

Nume	Liceul Islamic pentru Băieți Tauheedul (Tauheedul Islam Boys' High School)
Descriere (50-70 de cuvinte)	Această școală are un număr mare de elevi care au limba engleză ca a doua limbă cunoscută și era îngrijorat de implicarea lor dacă elevii lucrează singuri acasă. A fost folosite o serie de măsuri de sprijin: <ul style="list-style-type: none">• IT MOT-uri;• Verificarea în timp real a lucrării;• Elevii ar putea să tasteze, să folosească un stylus sau să lucreze pe hârtie și să încarce o imagine a lucrării lor;• Cerneală digitală pentru un feedback prompt;• Coordonator de instruire a personalului și personalizarea pregătirii personalului didactic;• Așteptări clare
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Școli
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Organizațional
Link/ Website	Studiu de caz al Departamentului pentru Educație (vezi referințele finale)

Germania

BUNĂ PRACTICĂ 1

Nume	Portalul educațional „MUNDO”
Descriere	Având în vedere nevoia pe termen scurt de materiale didactice digitale pentru școli, Federal Guvernul și statele federale au agreat să ofere un portal media pentru acces gratuit la media educaționale și astfel să promoveze dezvoltarea unei infrastructuri media de stat comune pentru domeniul educațional. În numele celor 16 state federale, Institutul pentru film și imagine în știință și educație (FWU) a proiectat portalul media comun MUNDO. De la începutul anului școlar 2020/2021 portalul, care este finanțat de DigitalPakts Schule, oferă experților, elevilor, părinților și tutorilor legali materiale media de calitate cu licență deschisă provenind din diferite surse pentru care accesul este gratuit. MUNDO (https://mundo.schule/) funcționează neîntrerupt, fiind extins pentru a include conținut noi de învățare și noi funcții. Platforma-fundal de schimb SODIX (https://www.sodix.de/) se asigură că statele federale, radiodifuzorii și alți producători de conținut pot pune la dispoziția publicului aceste medii educaționale iar statele federale pot importa acest conținut în lor propriul portal regional educațional.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Școli și colegii
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://mundo.schule/

BUNĂ PRACTICĂ 2

Nume	Astfel funcționează MEDIA („So geht MEDIEN”)
Descriere (50-70 de cuvinte)	Cu videoclipuri, audio, chestionare, hărți interactive și texte, site-ul inovator al ARD, ZDF și radio Deutschland explică cum funcționează mass-media și de ce există serviciul public de radiodifuziune. Subiectele sunt concepute pentru sala de clasă și oferă secvențe ale unei lecții complete cu multe idei, în care chiar elevii trebuie să devină activi și să producă propriile mici contribuții, folosind de exemplu camera și microfonul. „So geht MEDIEN” se bazează pe internetul „mediu” în mod intenționat pentru a transmite competențe media elevilor.

BUNĂ PRACTICĂ 2

Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Digitalizarea avansează rapid și mulți tineri își folosesc în primul rând smartphone-urile pentru a obține informație. În mod ideal, un profesor folosește „So geht MEDIEN” online în clasă și, ocazional, atribuie sarcini elevilor pe care aceștia le rezolvă cu smartphone-ul sau tabletele lor – de exemplu, folosind unul dintre numeroasele quizz-uri. Deoarece școlile nu pot fi întotdeauna la curent cu cea mai recentă tehnologie, marea majoritate a conținutului este, de asemenea, disponibil pentru descărcarea liberă.
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://www.br.de/sogehtmedien/footernavi/sogeht-medien/das-projekt/index.html

BUNĂ PRACTICĂ 3

Nume	Impulsul pentru învățarea la distanță
Descriere(50-70 de cuvinte)	Site-ul este menit să ofere profesorilor și formatorilor informații privind organizarea didactică a „învățării de la distanță.” Pentru fiecare impuls sunt de asemenea disponibile o înregistrare a unei ore online cu autorii și oaspeții interesați: -> Sunt puse în funcțiune cât se poate de multă empatie și activitate comună, folosind tot mai multe instrumente și aplicații care sunt necesare. -> Se oferă cât de multă încredere și libertate posibile, controlând și structurând atât cât este necesar. -> Se folosește o tehnologie cât mai simplă, cu multă tehnologie nouă în funcție de necesități. -> Se comunică asincron cât de mult este posibil, se comunică sincron cât este necesar. -> Se muncește mai mult la proiecte deschise, cu multe exerciții de scară mică, în funcție de necesități. -> Se oferă cât se poate de multe feedback-uri, cât mai multe feedback-uri de la profesori, în funcție de necesități.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Școli
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Organizațional
Link/ Website	https://www.schulministerium.nrw/impulsefuer-das-lernen-auf-distanz

România

BUNĂ PRACTICĂ 1

Nume	CRED-Curriculum relevant, educație deschisă tuturor - cod SMIS 2014+: 118327 Proiect cofinanțat de Fondul Social European prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020
Descriere(50-70 de cuvinte)	Proiectul își propune să dezvolte abilitarea/formarea curriculară a 55.000 de cadre didactice din învățământul primar și gimnazial pentru o abordare metodologică axată pe competențe cheie, în concordanță cu noul curriculum și adaptarea activităților de învățare la nevoile specifice ale fiecărui elev, inclusiv a celor aflați în risc de abandon școlar.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	-

BUNĂ PRACTICĂ 1

Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://www.educred.ro/

BUNĂ PRACTICĂ 2

Name	Program de formare dedicat profesorilor de liceu
Descriere (50-70 de cuvinte)	Programul Parteneri în Educație (PIE) este un program de formare dedicat cadrelor didactice din liceului, care are ca scop să îi ajute să dobândească aptitudinile necesare pentru lucrul cu elevii în contextul predării online.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Profesori de liceu/ Institutul de Științe ale Educației
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://www.ise.ro/program-formare-cadre-didactice-inv-liceal

BUNĂ PRACTICĂ 3

Nume	Training-uri oferite de CCD din București și diferite județe
Descriere (50-70 de cuvinte)	Lansate în octombrie 2020, cele 50 de ateliere online cu diverse subiecte invită profesorii de două ori pe săptămână să discute subiecte de interes și să descopere noi secrete ale platformelor educaționale și instrumentelor online. Încurajează profesorii să pună întrebări, să caute răspunsuri, să împărtășească idei, să rămână conectați în comunitatea de învățare a profesorilor în timpul unui maraton de ateliere online. CCD a creat un spațiu în care profesorii ar trebui să prezinte succesele, dar și eșecurile, pentru a găsi împreună resurse pentru calitate, rezistență, echilibru, compasiune și ajutor.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Școli
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://www.ccd-bucuresti.org/index.php/ro/formarecontinua/scoala-online/ateliere-online

BUNĂ PRACTICĂ 4

Nume	Programe de formare continuă aprobată de Ministerul Educației și Cercetării
Descriere (50-70 de cuvinte)	Programe de formare continuă pentru profesori aprobată de Ministerul Educației, prin cursuri mixte și online. Scopul este de a asigura educația continuă prin programe acreditate, aprobată și de parteneriat, atât la nivel local, cât și național.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Școli
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://www.ccd-bucuresti.org/index.php/ro/formarecontinua/scoala-online/ateliere-online

BUNĂ PRACTICĂ 5

Nume	Îndreptar Digital
Descriere (50-70 de cuvinte)	Îndreptar Digital este singurul proiect educațional dedicat profesorilor și viitorilor profesori referitor la integrarea tehnologiei în sala de clasă. Prin cursuri online, furnizorul își propune să îmbunătățească abilitățile educationale digitale, modernizarea modului de predare a ideilor, abilităților, abilităților;

BUNĂ PRACTICĂ 5

Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	asigurarea cetățeniei digitale legate de educație și promovarea valorilor de coeziune la nivelul comunităților locale, prin proiecte comunitare coordonate de profesori.
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Școli
Link/ Website	Național
	https://indreptardigital.ro/despre-program/

Grecia

BUNĂ PRACTICĂ 1

Nume	T4E: Pregătirea rapidă a profesorului în implementarea educației la distanță (abordare holistică) (T4E)
Descriere (50-70 de cuvinte)	Scopul acțiunii a fost utilizarea acquis-ului din învățământul la distanță și dezvoltarea în continuare a cunoștințelor și abilităților digitale ale profesorilor în abordări pedagogice și didactice, având sprijinul mediilor digitale moderne, care sunt utilizate atât în condiții de viață îmbogățite din punct de vedere tehnologic, cât și în învățământul la distanță. Programul de formare T4E a folosit tehnologii moderne (teleconferințe) și asincrone de învățământ la distanță (eClass și platforma e-Me). Durata programului de formare a fost de 20 de ore, care au fost implementate prin predare sincronă și asincronă în decurs de 8 săptămâni calendaristice. Mai exact, au fost oferite 10 ore de formare la distanță prin instrumente moderne de e-learning (Webex) și 10 ore de formare asincronă pe platformele eClass și e-Me.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Toți profesorii din Grecia
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://t4e.sch.gr/

BUNĂ PRACTICĂ 2

Nume	Formarea cadrelor didactice pentru exploatarea și implementarea tehnologiilor digitale în practica didactică (Formare ITC pentru nivelul secundar)
Descriere (50-70 de cuvinte)	În perioada 2000-2004 a fost abordată pentru prima dată în Grecia necesitatea de a îmbunătăți cunoștințele și abilitățile digitale ale comunității educationale prin formarea profesorilor privind competențele de bază legate de noile tehnologii de comunicare. Acțiunea a fost cunoscută sub denumirea de „Formarea ITC de nivel A” și a fost completată ulterior de formarea profesorilor pentru exploatarea și implementarea noilor tehnologii digitale în practica de predare. „Formare ITC pentru nivelul secundar”, care se implementează în numele Ministerului Educației, Cercetării și Cultelor, se referă la continuarea și evoluția anterioarei acțiuni de formare pentru nivelul A, pe care o actualizează, o îmbogățește și o extinde la toate specialitățile profesorilor. Formarea se adresează cadrelor didactice din toate disciplinele și specialitățile din învățământul primar și gimnazial.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Toți profesorii din Grecia
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://e-pimorfosi.cti.gr/

BUNĂ PRACTICĂ 3

Name	Educația Digitală
Descriere (50-70 de cuvinte)	Platforma E-Learning a Centrului Național de Formare și Învățare Permanentă al Universității Kapodistriane din Atena oferă programe educaționale care se adresează profesorilor (permanenți, suplinitori etc.) și absolvenților liceelor pedagogice. Scopul acestui program este familiarizarea cu cunoștințele și abilitățile aplicate necesare în domeniul învățării și predării digitale (educație digitală) în educația formală și non-formală.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Toți profesorii din Grecia
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://elearningekpa.gr/courses/digital-education

BUNĂ PRACTICĂ 4

Name	STEM în Educație: Instrumente de învățare și activități de dezvoltare
Descriere (50-70 de cuvinte)	Scopul acestui program este de a educa participanții în metodologia STEM și de a crea activități bazate pe aceasta. Abordarea holistică a celor patru discipline integrate în STEM este cea mai modernă practică educațională, care se bazează pe munca în echipă și dezvoltarea gândirii analitice pentru a rezolva probleme combinatorii complexe. Programul se adresează absolvenților de universități/politehnicii din țară sau din străinătate. Programul se adresează în special profesorilor actuali și viITORI de la toate nivelurile din învățământul public și privat, absolvenților liceelor pedagogice, precum și absolvenților școlilor de știință, tehnologie și inginerie.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Toți profesorii din Grecia
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://elearningekpa.gr/courses/stem-stin-ekpaideusi-ekmathisi-ergaleion-kai-anaptuxsi-drastiriotiton

Cipru

BUNĂ PRACTICĂ 1

Name	Finanțare pentru Laptopuri și Tablete
Descriere (50-70 de cuvinte)	O finanțare de până la 400 EUR a fost disponibilă pentru studenți și profesorii care doresc să cumpere un laptop sau tabletă pentru a le sprijini educația online și practicile digitale de predare.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Ministerul Educației și Culturii
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	http://www.moec.gov.cy/2020_2021_epichorigisi_agora_laptop.html

BUNĂ PRACTICĂ 2

Name	Platforma Școlilor de Învățare Digitală
Descriere (50-70 de cuvinte)	Platforma Școlilor de Învățare Digitală oferă acces gratuit la materiale și resurse pentru profesori, elevi și părinți/tutori în legătură cu predarea și învățarea online.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Ministerul Educației și Culturii
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://elearning.schools.ac.cy/index.php/el/

BUNĂ PRACTICĂ 3

Name	Seminarul online „Educația digitală în Cipru”
Descriere (50-70 de cuvinte)	Este vorba de un seminar online pentru educatori și profesori pentru ca aceștia să-și îmbunătățească abilitățile și competențele legate de predarea online și pentru a împărtăși bune practici colegilor lor.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Ministerul Educației și Culturii
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	http://www.moec.gov.cy/psifiaki_ekpaidefsi.html

BUNĂ PRACTICĂ 4

Name	Tranziția spre învățarea online – Manuale și întrebări frecvente
Descriere (50-70 de cuvinte)	Acces gratuit la resurse și materiale pentru profesori în legătură cu trecerea la educația online.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Universitatea Europeană din Cipru
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://euc.ac.cy/el/online-learning-transition/

BUNĂ PRACTICĂ 5

Name	Seminar „Cum să predăti științele fizice prin orele online”
Description (50-70 words)	Este vorba de un seminar care are ca scop prezentarea educatorilor de științele fizică folosind diferite modalități și instrumente, care are și obiectivul de a oferi sesiuni de formare online captivante și practice.
Părți interesate/furnizor cheie (dacă este cazul)	Institutul Pedagogic din Cipru
Nivel (organizațional, regional, local, național)	Național
Link/ Website	https://www.pi.ac.cy/pi/index.php?option=com_content&view=article&id=3203&Itemid=124&lang=en

5. Concluzii / Rezumat

Acest raport face parte din proiectul european Erasmus+ DigiTeaL – Digital Teaching Literacy și oferă o imagine de ansamblu asupra stadiului online în țările partenere din acest proiect – Regatul Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord, Cipru, Germania, România și Grecia – prezentând, de asemenea, nevoile și experiențele a profesorilor în legătură cu practicile de predare online.

Mai exact, au fost identificate diverse nevoi atât în ceea ce privește utilizarea tehnologiilor digitale pentru predare, dar și pentru a gestiona eficient elevii într-un mediu digital. În plus, bunele practici din fiecare țară au fost împărtășite pentru a promova schimbul de idei și inițiativele dintre țările partenere.

Informațiile prezentate în acest raport au fost folosite ca referință pentru proiectarea Cadrului DigiTeaL, care își propune să prezinte abilitățile și competențele cheie pe care trebuie să le dobândească profesorii în legătură cu predarea online.

6. Referințe

Regatul Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord

Department for Education, (2021). *Remote education blended delivery case studies*. Disponibil la: https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/1014454/Remote_education_blended_delivery_case_studies.pdf

Howard, E., Khan, A. și Lockyer, C., (2021). *Learning during the pandemic: review of research from England*. Disponibil la: <https://www.gov.uk/government/publications/learning-during-the-pandemic/learning-during-the-pandemic-review-of-research-from-england>

NSPCC, (2021). *Undertaking remote teaching safely*. Disponibil la: <https://learning.nspcc.org.uk/news/covid/undertaking-remote-teaching-safely>

Ofsted, (2021). *Remote education research*. Disponibil la: <https://www.gov.uk/government/publications/remote-education-research/remote-education-research>

Sharp, C., Nelson, J., Lucas, M., Julius, J., McCrone, T. și Sims, D., (2020). *The challenges facing schools and pupils in September 2020*. Disponibil la: https://www.nfer.ac.uk/media/4119/schools_responses_to_covid_19_the_challenges_facing_schools_and_pupils_in_september_2020.pdf

Germania

Deutsche Welle (www.dw.com). (o. D.). *Educational deficiencies*. DW.COM Disponibil la: <https://www.dw.com/en/german-study-finds-link-between-social-background-educational-success/a-15805347>

Das Distanzlernen an der OGS Gottfried Kinkel Schule Bonn 2020/2021. (2021, 3. November). [Video]. Disponibil la: <https://www.youtube.com/watch?v=OEj2fYy3Wlc>

KMK (o.D.). *Information in English*. Disponibil la: <https://www.kmk.org/kmk/information-in-english.html>

Deutschlandfunk. (o. D.). *Rückblick 2020 - Chronologie eines Schuljahrs in der Coronakrise*. Disponibil la: <https://www.deutschlandfunk.de/rueckblick-2020-chronologie-eines-schuljahrs-in-der-100.html>

Statista. (2022, 24. Januar). *Schüler an allgemeinbildenden Schulen nach Bundesländern im Schuljahr 2020/2021*. Disponibil la: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1321/umfrage/anzahl-der-schueler-an-allgemeinbildenden-schulen/>

România

Nistor, C. (septembrie 2020) *Consiliul național al Elevilor solicita acces la Internet pentru copiii si tinerii care merg la scoala*. Disponibil la: <https://www.agerpres.ro/educatie-stiinta/2020/09/20/consiliul-national-al-elevilor-solicita-acces-la-internet-pentru-totii-copiii-si-tinerii-care-merg-la-scoala--575938>

Ofițeru, A. (septembrie 2018) *Totul despre anul scolar 2019-2020: anul cu cel mai mic numar de elevi din '90 incoace*. Disponibil la: <https://hotnews.ro/stiri-educatie-23356371-totul-despre-anul-scolar-2019-2020-anul-cel-mai-mic-numar-elevi-din-90-incoace-structura-calendarul-examenelor-nationale-problemele-nerezolvate.htm>

WHO (martie 2020) *WHO Director-General's opening remarks at the media briefing on COVID-19* - Disponibil la: <https://www.who.int/director-general/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020>

Grecia

OECD (2020), *Education Policy Outlook: Greece*. Disponibil la: www.oecd.org/education/policy-outlook/country-profile-Greece-2020.pdf

<https://mathainouimestospiti.gov.gr/>

<https://diktio-kathigiton.net/online-taxi-free/>

<https://eclass.sch.gr/>

<https://dschool.edu.gr/>

<https://e-me.edu.gr/>

<https://4all.e-me.edu.gr/>

<https://t4e.sch.gr/>

<https://e-pimorfosi.cti.gr/>

<https://elearningekpa.gr/courses/digital-education>

<https://elearningekpa.gr/courses/stem-stin-ekpaideusi-ekmathisi-ergaleion-kai-anaptuksi-drastiriotiton>

<https://eody.gov.gr/en/npho/>

<https://www.minedu.gov.gr/koronoios-kentriki>

<https://www.minedu.gov.gr/texniki-ekpaideusi-2/sxolika-nea-texn-ekpaid/44343-13-03-20-eimaste-etoimoi-ksekina-i-eks-apostaseos-ekpaidefsi-stirizoume-tin-ekpaideftiki-koinotita-me-kainotoma-ergaleia-7>

<https://www.oecd.org/education/policy-outlook/covid-snapshot-Greece.pdf>

https://www.minedu.gov.gr/publications/docs2020/PROSKLHSH_%CE%95%CE%A7%CE%91%CE%95_E_GYKLIOS_20201228_176818_%CE%952_98%CE%A0%CE%A746%CE%9C%CE%A4%CE%9B%CE%97-%CE%A1%CE%A7%CE%93.pdf

<http://iep.edu.gr/el/component/k2/929-prosklisi-gia-paragogi-kai-symmetoxi-se-dimiourgia-ekpaideftikoy-ylikoy>

<https://www.minedu.gov.gr/anastoli-leitourgias-ekpaideftikon-monadon/44445-21-03-2020-odiges-gia-tin-eks-apostaseos-ekpaidefsi>

https://www.esos.gr/sites/default/files/articles-legacy/fek_3882_2020_parohi_syghronis_ex_apostaseos_ekpaideysis.pdf

<https://edu.klimaka.gr/sxoleia/genika/3215-ex-apostasews-ekpaidevsi-sta-scholeia>

<http://ebooks.edu.gr/new/>

<http://photodentro.edu.gr/aggregator/>

<http://aesop.iep.edu.gr/>

https://witsa.org/wp-content/uploads/2020/09/DistanceLearning_Minedu-Cisco_WITSA_Participation_2020.pdf

Cipru

CEDEFOP (2020). *Cyprus: Responses to the Covid-19 outbreak*. CEDEFOP. Disponibil la: <https://www.cedefop.europa.eu/en/news/cyprus-responses-covid-19-outbreak>

ELearningSchools (2021). *Elearning.schools.ac.cy*. Disponibil la: <https://elearning.schools.ac.cy/index.php/el/>

Eurydice - European Commission (2021). *National Reforms in School Education - Eurydice - European Commission*. Eurydice - European Commission. Disponibil la: https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/cyprus/national-reforms-school-education_en

MOEC (2020). *Η Ψηφιακή Εκπαίδευση στην Κύπρο*. Moec.gov.cy. Disponibil la: http://www.moec.gov.cy/psifiaki_ekpaidefsi.html



DigiTeaL

IO1.A4 – CADRUL COMPETENȚELOR

Dezvoltat de:

Emphasys
CENTRE

INFORMAȚII DESPRE ACEST PRODUS

Produs realizat: IO1 – Cadrul general DigiTeaL

Activitate: IO1-A4 – Cadrul de competențe

INFORMAȚII DESPRE PROIECT

Acronimul proiectului: DigiTeaL

Titlul proiectului: Digital Teaching Literacy

Numărul proiectului: 2020-1-UK01-KA226-SCH-094429

Programul: KA2 Cooperare pentru Inovare și Schimb de Bune Practici

Sector: Educație Școlară

Pandemia de COVID-19 a luat lumea prin surprindere, iar la nivel global cetățenii au fost forțați la izolare și mutarea majorității activităților profesionale și educaționale în mediul online, fără a avea timp de pregătire. Școlile au trecut imediat la predarea online pe durata pandemiei, iar profesorii au trebuit să se adapteze brusc, neavând timp să se recalifice sau să își dezvolte abilități cheie pentru a-și ușura trecerea la predarea online.

În acest context, proiectul DigiTeaL urmărește:

- Identificarea nevoilor de formare și a lacunelor în ceea ce privește capacitatea de predare online a profesorilor din țările partenere;
- Crearea unor resurse practice, pas cu pas, care să ghideze profesorii referitor la elementele tehnice și de siguranță ale predării online, folosind cele mai bune practici identificate și oferindu-le încredere în capacitatele de adaptare a predării față în față;
- Informarea profesorilor despre problemele non-tehnice de management al clasei asociate cu predarea online și oferirea de soluții;
- Conștientizarea profesorilor cu privire la un sistem de evaluare online recunoscut la nivel internațional pe care îl pot adapta pentru elevii lor la orice materie – Open Badge.

Proiectul DigiTeaL dorește să ofere o trecere în revistă conceptuală a reperelor și indicatorilor predării online, identificând abilitățile, cunoștințele și atitudinile cheie pentru a sprijini profesorii să-și transforme activitățile față în față adaptându-le mediului online. Cadrul DigiTeaL este împărțit în două module principale (Orientări tehnice și Gestionarea elevilor), sub care sunt definite 5 teme de interes. Mai multe informații despre fiecare modul și teme pot fi găsite în secțiunile următoare.



MODULUL 1: Predarea online – Ghiduri tehnice

1. Descrierea generală a modulului

Acest modul își propune să ghideze profesorii prin aspectele tehnice ale transferului de materiale didactice, activități și resurse în mediul online și să le ofere instrumente utile și bune practici pentru a pune acest lucru în practică.

2. Lista subiectelor:

Tema 1: Introducere în predarea online

Scurtă descriere: predare sincron și asincron, pregătire și echipamente necesare

Tema 2: Comunicare și colaborare online

Scurtă descriere: Acest subiect își propune să exploreze în continuare problema comunicării și colaborării online, oferind sfaturi și instrumente disponibile pentru a îmbunătăți comunicarea și colaborarea între elevi, părinți și colegi.

Tema 3: Instrumente digitale pentru pregătirea planurilor de lecție și a activităților didactice interactive

Scurtă descriere: Instrumente și sfaturi pentru a sprijini profesorii în pregătirea planurilor de lecție și a activităților interactive.

Tema 4: Instrumente digitale pentru evaluare și feedback

Scurtă descriere: Familiarizarea profesorilor cu diferite instrumente online pentru evaluare și colectarea feedback-ului.

Tema 5: Siguranța online

Scurtă descriere: Instrumente și sfaturi pentru a asigura siguranța online a elevilor în timpul învățării online.

MODUL 1: Predarea digitală – ghiduri tehnice				
Tema 1: Introducere în predarea online	Obiective principale	Cunoștințe	Abilități	Atitudini
	Familiarizarea profesorilor cu principalele caracteristici ale învățării online: cerințe tehnice, predare sincronă/asincronă	(În contextul EQF, cunoștințele sunt descrise ca fiind teoretice și/sau fapțice)	(În contextul EQF, abilitățile sunt descrise ca fiind capacitatele practice)	(În contextul EQF, atitudinea este descrisă ca fiind capacitatea elevului să aplique cunoștințele și abilitățile în mod autonom și cu responsabilitate)
		Ce vei învăța? Diferențele dintre predarea offline/online; Caracteristici generale ale predării online; Cerințe tehnice și competențe digitale.	Ce abilități vei dobândii? - Să utilizeze corect instrumentele din mediul online; - Să utilizeze corect instrumentele online pentru predare; Să combine eficient metodele de predare (online și offline).	Ce vei putea face cu această competență? - Să folosească tehnologia pentru a oferi elevilor experiențe eficiente de învățare online; - Să folosească tehnologia pentru a dezvolta noi moduri de predare online și offline.

MODUL 1: Predarea digitală – ghiduri tehnice

Tema 2: Comunicare și colaborare online	Obiective principale	Cunoștințe	Abilități	Atitudini
	<ul style="list-style-type: none"> – Să folosească tehnologiile digitale pentru a îmbunătăți comunicarea cu elevii, părinții și colegii. – Să folosească tehnologiile digitale pentru a se angaja în colaborare cu alți profesori și pentru a inova practici pedagogice active - colaborative. 	(În contextul EQF, cunoștințele sunt descrise ca fiind teoretice și/sau fapte)	(În contextul EQF, abilitățile sunt descrise ca fiind capacitatele practice)	(În contextul EQF, atitudinea este descrisă ca fiind capacitatea elevului să aplique cunoștințele și abilitățile în mod autonom și cu responsabilitate)
	<p>Ce vei învăța?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Să conștientizeze beneficiile și limitările comunicării și colaborării online. - Să fie capabil să identifice instrumente și modalități de a comunica online cu elevii, părinții și colegii. - Să fie capabil să identifice instrumente și modalități de colaborare online cu elevii, părinții și colegii. 	<p>Ce abilități vei dobândii?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Să fie capabil să implementeze și să utilizeze instrumente adecvate pentru a se angaja în comunicarea online. - Să fie capabil să implementeze și să utilizeze instrumente adecvate pentru a se angaja în colaborare online. 	<p>Ce vei putea face cu această competență?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Să manifeste interes pentru a explora noi modalități de comunicare și colaborare. - Să fie adaptabil la schimbări și să păstreze o atitudine deschisă. - Să fie creativ în explorarea și utilizarea diverselor instrumente de comunicare și colaborare online. 	
Tema 3: Instrumente digitale pentru pregătirea planurilor de lecție și a activităților didactice interactive	Obiective principale	Cunoștințe	Abilități	Atitudini
	<p>Familiarizarea profesorilor cu diferite instrumente digitale utile pentru a realiza planuri de lecții și activități interactive, pentru a menține implicarea și motivația elevilor în învățare.</p>	(În contextul EQF, cunoștințele sunt descrise ca fiind teoretice și/sau fapte)	(În contextul EQF, abilitățile sunt descrise ca fiind capacitatele practice)	(În contextul EQF, atitudinea este descrisă ca fiind capacitatea elevului să aplique cunoștințele și abilitățile în mod autonom și cu responsabilitate)
	<p>Ce vei învăța?</p> <p>Cunoștințe despre diferite instrumente digitale utile pentru a realiza planurile de lecție.</p> <p>Cunoștințe despre diferite activități interactive.</p>	<p>Ce abilități vei dobândii?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Să fie capabil să utilizeze instrumente digitale adecvate pentru diferite discipline și elevi. - Să fie capabil să utilizeze activități interactive adecvate pentru diferite materii și elevi. 	<p>Ce vei putea face cu această competență?</p> <p>Să folosească în mod independent și cu încredere instrumentele digitale pentru a realiza planurile de lecție și activități interactive, pentru a menține implicarea și motivația elevilor.</p>	
Tema 4: Instrumente digitale pentru evaluare și feedback	Obiective principale	Cunoștințe	Abilități	Atitudini
	<p>Să familiarizeze profesorii cu diferite instrumente online pentru evaluare și obținerea feedback-ului.</p>	(În contextul EQF, cunoștințele sunt descrise ca fiind teoretice și/sau fapte)	(În contextul EQF, abilitățile sunt descrise ca fiind capacitatele practice)	(În contextul EQF, atitudinea este descrisă ca fiind capacitatea elevului să aplique cunoștințele și abilitățile în mod autonom și cu responsabilitate)
	<p>Ce vei învăța?</p> <p>Cunoștințe despre diferite instrumente digitale de evaluare.</p> <p>Cunoștințe despre diferite instrumente digitale care ajută la colectarea feedback-ului.</p>	<p>Ce abilități vei dobândii?</p> <p>Să fie capabil să aleagă și să utilizeze instrumente digitale adecvate pentru evaluare. Să fie capabil să aleagă și să utilizeze instrumente digitale adecvate pentru a colecta feedback de la elevi.</p>	<p>Ce vei putea face cu această competență?</p> <p>Să poată alege și utiliza cu încredere, în mod independent instrumente digitale pentru evaluare și pentru a colecta feedback.</p>	

MODUL 1: Predarea digitală – ghiduri tehnice

Tema 4: Siguranța online	Obiective principale	Cunoștințe	Abilități	Atitudini
	Familiarizarea profesorilor cu instrumentele digitale și oferirea de sfaturi pentru a asigura siguranța online a elevilor în timpul învățării online.	(În contextul EQF, cunoștințele sunt descrise ca fiind teoretice și/sau fapte)	(În contextul EQF, abilitățile sunt descrise ca fiind capacitatele practice)	(În contextul EQF, atitudinea este descrisă ca fiind capacitatea elevului să aplice cunoștințele și abilitățile în mod autonom și cu responsabilitate)

MODULUL 2: Predarea online – Gestionarea elevilor online
1. Descrierea generală a modulului

Acest modul își propune să sprijine profesorii să gestioneze eficient elevii online, pentru a oferi un mediu online sigur și constructiv pentru predare și învățare.

2. Lista subiectelor

Tema 1: Riscurile și beneficiile învățării online pentru elevi

Scurtă descriere: Avantajele și dezavantajele învățării online

Tema 2: Neticheta în mediul de învățare online

Scurtă descriere: Introducere în subiectul Netichetei și comportamentului online în mediul de învățare online.

Tema 3: Îmbunătățirea implicării și a motivației elevilor în timpul învățării online (sfaturi și tehnici)

Scurtă descriere: Familiarizarea profesorilor cu diferite instrumente digitale care ajută la îmbunătățirea angajamentului și motivației elevilor.

Tema 4: Gestionarea elevilor cu nevoi speciale în timpul învățării online

Scurtă descriere: Sfaturi despre cum să gestionați mai bine elevii cu nevoi speciale pentru a crea o clasă online inclusivă

Tema 5: Problemele privind confidențialitatea și datele personale în timpul învățării online

Scurtă descriere: O introducere în posibilele riscuri privind confidențialitatea și cum să le atenuați în timpul învățării online.

MODUL 2: Predarea digitală – Gestionarea elevilor online

Tema 1: Riscurile și beneficiile învățării online pentru elevi	Obiective principale	Cunoștințe	Abilități	Atitudini
	Să sintetizeze principalele avantaje și dezavantaje ale învățării online, pentru a îmbunătăți rezultatele învățării.	(În contextul EQF, cunoștințele sunt descrise ca fiind teoretice și/sau fapțice)	(În contextul EQF, abilitățile sunt descrise ca fiind capacitatele practice)	(În contextul EQF, atitudinea este descrisă ca fiind capacitatea elevului să aplice cunoștințele și abilitățile în mod autonom și cu responsabilitate)
		Ce vei învăța? Avantajele predării și învățării online; Dezavantajele predării și învățării online; Strategii pentru minimizarea dezavantajelor învățării online; Strategii pentru a face față riscurilor învățării online.	Ce abilități vei dobândii? Aprofundarea înțelegerii problemelor didactice contemporane. Adaptarea metodelor de predare la mediul offline/online și mixt. A face față riscurilor asociate cu predarea online.	Ce vei putea face cu această competență? Să ofere elevilor experiențe valoroase de învățare. Să folosească predarea online pentru a îmbunătăți învățarea. Să facă față riscurilor asociate predării online.
Tema 2: Neticheta în mediul de învățare online	Prezentarea educatorilor și profesorilor a principiilor Netichetei în mediile de învățare online și cum să le pună în practică.	(În contextul EQF, cunoștințele sunt descrise ca fiind teoretice și/sau fapțice)	(În contextul EQF, abilitățile sunt descrise ca fiind capacitatele practice)	(În contextul EQF, atitudinea este descrisă ca fiind capacitatea elevului să aplice cunoștințele și abilitățile în mod autonom și cu responsabilitate)
		Ce vei învăța? Să fie conștienți de regulile de bază ale Netichetei. Să fie conștienți de beneficiile utilizării Netichetei în timpul interacțiunilor online. Să fie conștienți de potențialele pericole ale nerespectării regulilor de Netichetă.	Ce abilități vei dobândii? Capacitatea de a putea exercita Neticheta în timpul interacțiunilor online. Capacitatea de a putea evalua și reflecta asupra cazurilor de Netichetă bune și rele. Capacitatea de a putea împărtăși și explica regulile de Netichetă cu elevii.	Ce vei putea face cu această competență? A exersa gândirea critică și reflexivă în timpul interacțiunilor online. A explora noi tendințe și schimbări tehnologice. A fi creativ în explorarea și utilizarea diferitelor moduri de a explica și de a folosi Neticheta cu elevii.
Tema 3: Îmbunătățire a implicării și a motivației elevilor în timpul învățării online.	Obiective principale: Familiarizarea profesorilor cu diferite instrumente digitale care ajută la îmbunătățirea angajamentului și a motivației elevilor.	(În contextul EQF, cunoștințele sunt descrise ca fiind teoretice și/sau fapțice)	(În contextul EQF, abilitățile sunt descrise ca fiind capacitatele practice)	(În contextul EQF, atitudinea este descrisă ca fiind capacitatea elevului să aplice cunoștințele și abilitățile în mod autonom și cu responsabilitate)
		Ce vei învăța? Cunoștințe despre diferite instrumente digitale utile pentru a spori implicarea și motivația elevilor.	Ce abilități vei dobândii? Capacitatea de a alege și utiliza instrumente digitale adecvate care ajută la implicarea și motivarea elevilor.	Ce vei putea face cu această competență? Să facă față motivației scăzute a elevilor. Să sporească implicarea și participarea elevilor în timpul orelor online. Să mențină concentrarea și interesul elevilor. Să fie capabil să utilizeze în mod adecvat și cu încredere instrumentele și metodele digitale care ajută la motivarea elevilor.

MODUL 2: Predarea digitală – Gestionarea elevilor online

Tema 4: Gestionarea elevilor cu nevoi speciale în timpul învățării online	Obiective principale	Cunoștințe	Abilități	Atitudini
	Oferirea de sfaturi și strategii profesorilor în timp ce predau elevilor cu cerințe educative special (CES) din școlile speciale sau din școlile de masă pentru a crea o clasă online inclusivă.	(În contextul EQF, cunoștințele sunt descrise ca fiind teoretice și/sau faptice)	(În contextul EQF, abilitățile sunt descrise ca fiind capacitatele practice)	(În contextul EQF, atitudinea este descrisă ca fiind capacitatea elevului să aplice cunoștințele și abilitățile în mod autonom și cu responsabilitate)
	Ce vei învăța? Cunoștințe privind menținerea angajamentului și a motivației ridicata elevilor cu CES din școlile speciale și de masă. Diferențierea învățării pentru elevii cu CES din școlile speciale și de masă. Cunoștințe privind oferirea de feedback elevilor cu CES din școlile speciale și de masă.	Ce abilități vei dobândi? Adoptarea de strategii și sfaturi adecvate privind predarea online pentru a menține implicarea și motivația ridicată a elevilor cu CES. Adoptarea învățării diferențiate pentru elevii cu CES în timpul predării online. Adoptarea de strategii și instrumente privind oferirea de feedback elevilor cu CES.	Ce vei putea face cu această competență? A folosi în mod adecvat și cu încredere sfaturi și strategii pentru elevii cu CES, oferind în același timp instrucțiuni și feedback diferențiat pentru a-și menține implicarea și motivația.	
Tema 5: Problemele privind confidențialit atea și datele personale în timpul învățării online	Obiective principale	Cunoștințe	Abilități	Atitudini
	Familiarizarea profesorilor cu posibilele riscuri privind confidențialitatea pentru a le putea atenua în timpul predării online.	(În contextul EQF, cunoștințele sunt descrise ca fiind teoretice și/sau faptice)	(În contextul EQF, abilitățile sunt descrise ca fiind capacitatele practice)	(În contextul EQF, atitudinea este descrisă ca fiind capacitatea elevului să aplice cunoștințele și abilitățile în mod autonom și cu responsabilitate)
	Ce vei învăța? Cunoașterea risurilor posibile ce pot apărea în predarea online privind confidențialitatea datelor elevilor. Cunoștințe și sfaturi despre cum să protejați confidențialitatea elevilor în timpul predării online.	Ce abilități vei dobândi? Capacitatea de a putea identifica posibilele riscuri privind confidențialitatea elevilor în timpul predării online. Capacitatea de a aplica sfaturile relevante pentru a proteja confidențialitatea elevilor în timpul predării online.	Ce vei putea face cu această competență? Se vor putea identifica cu încredere posibilele riscuri privind confidențialitatea elevilor în timpul predării online. Se vor putea depăși cu succes risurile de confidențialitate ale elevilor în timpul predării online.	



IO3.A4 – GHIDURI TEHNICE – PREDAREA ONLINE

Realizat de:

UNIVERSITATEA DIN BUCUREŞTI



INFORMAȚII DESPRE ACEST PRODUS

Produs realizat: IO3 – Ghid tehnic DigiTeaL

Activitate: IO3-A4 – Instrucțiuni

INFORMAȚII DESPRE PROIECT

Acronimul proiectului: DigiTeaL

Titlul proiectului: Digital Teaching Literacy

Numărul proiectului: 2020-1-UK01-KA226-SCH-094429

Programul: KA2 Cooperare pentru Inovare și Schimb de Bune Practici

Sector: Educație Școlară

1. Background

Aceste linii directoare au fost create pentru a acoperi cinci subiecte legate de tehnologie, identificate în Faza 1 a proiectului DigiTeaL prin chestionare, focus grupuri și interviuri cu profesori, care au condus la crearea cadrului competențelor DigiTeaL.

Rezultatele rapoartelor naționale și comparative din faza 1 sunt disponibile pentru a fi citite online.

În Faza 2, am vorbit din nou cu profesorii pentru a solicita mai multe informații specifice despre cele cinci subiecte legate de tehnologie, iar recomandările și cele mai bune practici din aceste discuții sunt prezentate mai jos.

2. Descrierea generală a Participantilor

În România, un focus grup (cu opt profesori) a fost desfășurat online, prin platforma Webex cu profesori din școli. Toți profesorii aveau funcția de profesori consilieri școlari în diferite școli și licee din București.

La focus grupurile din Cipru au participat cinci educatori - doi dintre ei cu experiență în învățământul primar, doi în învățământul secundar și unul cu experiență la ambele niveluri. Toți profesorii au avut un mediu educațional diferit, predând lecții legate de TIC, STEAM, Biologie, Engleză și Matematică.

În Grecia, au participat în total cinci profesori la focus grupuri individuale, care au avut loc atât față în față, cât și virtual, prin telefon sau prin zoom. Trei dintre ei erau profesori de școală primară, iar restul profesori de liceu.

În Marea Britanie, 5 profesori au participat la focus grupuri. Trei erau profesori la nivel gimnazial în școlile de masă. Unul era profesor de liceu în învățământul de masă. Unul era profesor de liceu care lucra în învățământul cu nevoi educaționale speciale (CES) (și ceilalți profesori aveau experiență de lucru cu elevi cu CES). Au predat muzică, matematică și teatru (în școală), educație fizică și economie.

Cinci profesori și profesioniști din domeniul educației germane, cu experiență în predarea online au participat la focus grup, care a avut loc parțial într-o sesiune de zoom online și în conversații prin e-mail. Participantii au fost: doi profesori de liceu (discipline: spaniolă, franceză, germană, muzică), un profesor la un colegiu profesional (subiecte: engleză, sănătate) și un lector de facultate (domeniul: asistență socială și etică).

3. Feedback-ul participanților

Tema 1: Introducere în Predarea Online

Modele de bune practici

- Aduceți elemente utile din predarea online în predarea față în față.
- Continuați să exersați abilitățile de predare online chiar și atunci când sunteți pe deplin față în față, pentru a menține dezvoltarea competențelor digitale.
- Creați un „ghid de depanare” pentru problemele tehnice comune cu care vă confruntați în software-ul specific utilizat în școala dvs.

De milenii, predarea a fost un act realizat față în față. Profesorii obișnuiau să călătorească mii de mile pentru a ajunge la o curte imperială sau la o școală de anvergură doar pentru a putea transmite cunoștințe elevilor/studenților, iar acesta a fost cazul până în anii 1990, când internetul a început să se răspândească în întreaga lume datorită fibrei optice prin cabluri (Web 1.0), dublate de răspândirea Web 2.0 din 2005. Această dezvoltare tehnologică, împreună cu dezvoltarea rapidă a computerelor, laptopurilor și dispozitivelor inteligente au făcut posibilă o nouă modalitate de predare, predarea online. S-au realizat numeroase studii cu privire la consecințele pozitive și negative, intenționate și neintenționate, pe care le-ar putea avea orele petrecute în față unui dispozitiv și predarea online asupra dezvoltării mentale, fizice și cognitive a elevilor/studenților.

Din păcate, anul 2020 ne-a adus o realitate fără precedent, în care a trebuit să ne petrecem majoritatea zilelor în casă, și astfel, pentru o perioadă de timp (cu variații de la țară la țară), predarea s-a făcut exclusiv online. Această nouă realitate a fost o provocare nu numai pentru profesori și elevi, ci și pentru școli, colegii și universități, precum și pentru părinți.

Principalele probleme cu care s-au confruntat au fost:

1) Logistice:

- lipsa internetului;
- conexiune slabă la internet;
- lipsa banilor necesari pentru un abonament la internet;
- absența echipamentelor tehnologice.

2) Legate de cunoștințe – împărțit în 2a) alfabetizare digitală și 2b) modul în care cunoștințele au fost transmise de profesori și primite de elevi:

2a) alfabetizare digitală

- nivelul scăzut de alfabetizare digitală a profesorilor, ceea ce a însemnat că profesorii au întâmpinat probleme în utilizarea platformelor online sau în găsirea unor modalități creative de predare online;
- nivelul scăzut de alfabetizare digitală a elevilor, adică dificultăți în utilizarea dispozitivelor și platformelor.

2b) modul în care cunoștințele au fost transmise de profesori și receptate de către elevi

- predarea s-a desfășurat online într-un mod similar cu cel față în față;

- profesorii au raportat incapacitatea de a-și acoperi întreg curriculumul – conceput inițial pentru învățarea față în față și adaptat din mers;
- profesorii au raportat pierderi de învățare pentru elevi și decalaje de învățare între elevi în funcție de mediul lor socio-economic de proveniență;
- oferirea de feedback elevilor și îndrumarea celor care au nevoie de interacțiuni individuale;
- dificultăți în predarea disciplinelor bazate pe artă.

Majoritatea participanților din Cipru, precum și cei din alte țări (Grecia, România, Marea Britanie, Germania) s-au confruntat cu unele provocări în adaptarea la predarea online, dar la diferite niveluri. Conexiunea slabă la internet și lipsa echipamentelor adecvate au fost unele dintre cele mai frecvente provocări cu care s-au confruntat participanții, un participant menționând, de asemenea, nevoia de a-și dezvolta în continuare abilitățile digitale pentru a se putea adapta la această nouă realitate.

Cu toate acestea, până în primăvara anului 2022, toți participanții s-au simțit încrezători să susțină și să pregătească lecții online și, având în vedere beneficiile pe care le-au resimțit, și-ar dori să adapteze unele dintre aceste metode și instrumente în timpul orelor față în față.

Una dintre cele mai mari dificultăți cu care s-au confruntat profesorii din Grecia a fost lipsa echipamentului adecvat pentru lecțiile online, care nu era oferit de multe școli. De asemenea, deși au avut loc mai multe sesiuni de formare, unii profesori au avut mari dificultăți cu noile tehnologii, iar soluția lor a venit în principal din cooperarea cu ceilalți profesori.

În România, după primele 6 luni de pandemie, Guvernul a reușit să ofere tablete cu conexiune la internet majoritatii elevilor, dar au apărut noi probleme: majoritatea celor din familii cu venituri medii și mici (și părintii lor) nu știau cum să le folosească și seteze; au existat o mulțime de profesori care nu au avut acces la dispozitive sau la internet de înaltă calitate.

De asemenea, profesorii din Marea Britanie s-au confruntat cu probleme similare, mai mult de jumătate dintre ei spunând că principalul obstacol a fost conexiunea proastă la internet, urmată de lipsa echipamentului adecvat. De asemenea, pentru studenți, acestea au fost problemele principale pe care au trebuit să le depășească.

În Germania, cele mai mari provocări pe care le-au întâmpinat participanții la focus grup au fost aspectele tehnologice și accesul redus la internet rapid pentru mulți dintre elevi (în special cei care locuiesc în mediul rural, unde acoperirea este slabă). De asemenea, profesorii s-au străduit să ofere spectrul obișnuit de metode pedagogice și diferențiere și în mediul online. Lucruri precum asigurarea faptului că toți elevii au acces la materiale de învățare și la lecții online, că nu se descurcă cu software-ul și instrumentele digitale de învățare au fost de cea mai mare importanță. La începutul pandemiei au fost organizate întâlniri urgente pentru a decide ce platforme de învățare și metode de comunicare adecvate ar trebui folosite în fiecare școală și, de asemenea, pentru a crea mecanisme de rezolvare a problemelor tehnice.

Deoarece predarea online a fost ceva neașteptat, aceasta a fost o provocare pentru profesorii care nu erau bine pregătiți. La început, erau mult mai familiarizați cu predarea online asincronă, adică pregătirea unei lecții în avans și trimiterea materialelor elevilor pentru a le vizualiza în timpul lor liber. Au existat, de asemenea înainte de pandemie, depozite de material didactice

gata făcute și instrumente pentru partajarea materialelor educaționale, iar profesorii erau destul de familiarizați cu acestea. Predarea online sincronă i-a pus la început pe profesori în dificultate (nu știau cum să se comporte, în ce moduri să atragă interesul elevilor etc.) și de aceea au fost reticenți la acest mod de a predă.

Experiența în ceea ce privește predarea online și aplicarea sa practică sunt considerate necesare pentru familiarizarea profesorilor și elevilor. Astfel, majoritatea cadrelor didactice consideră de cuvîntă să o aplice și în perioadele în care nu se consideră absolut necesar, pentru a fi pregătiți pentru eventualele perioade în care va fi necesar să o aplice.

De asemenea, este necesar să se creeze un „ghid de depanare tehnic” de bază pentru problemele pe care profesorii le pot întâlni în timpul predării online, astfel încât să se poată folosi de el atunci când este necesar.

Tema 2: Comunicare și colaborare online

Modele de bune practici

- Adaptați-vă elevilor dvs. și utilizați e-mailul sau comunicarea prin chat după cum dorîți, pentru a obține cele mai bune rezultate;
- Fiți flexibili – folosiți diferite metode de comunicare pentru colegi, părinți și elevi;
- Comunicați în mod regulat cu părinții despre progresul elevilor – părinții pot ajuta, de asemenea, în a comunica cu elevul;
- Folosiți aplicații atât în timpul lecțiilor, cât și pentru a crea conținut interactiv înainte de lecții;
- Realizați tutoriale online/video înainte de lecții pentru a împărtăși și aplica conținutul teoretic;
- Încurajați elevii să poarte căști, astfel încât alții membri ai familiei să nu asculte și să nu întrerupă lecțiile.

În România, comunicarea și colaborarea au fost principalele probleme cu care s-au confruntat profesorii și elevii în timpul pandemiei. În primul rând, lipsa abilităților digitale a făcut dificil pentru unii studenți să folosească platformele disponibile pentru a comunica cu colegii și profesorii și de a participa la proiecte în grup. În al doilea rând, lipsa interacțiunii fizice a împiedicat feedback-ul și comunicarea unu-la-unu, care a fost înlocuită cu întâlniri individuale online și e-mailuri.

Pentru a depăși aceste probleme sau, cel puțin, pentru a le reduce impactul, profesorii au găsit o serie de strategii de creștere și îmbunătățire a nivelului de comunicare cu elevii și a nivelului de colaborare între elevi:

- comunicarea cu elevii prin ajutorul părinților lor, ceea ce a avut ca efect secundar îmbunătățirea înțelegerii reciproce între elevi și părinți;
- e-mailurile pentru unii elevi, în timp ce pentru alții platformele bazate pe chat au dat rezultate mai bune;
- întâlniri online cu părinții referitoare la progresul elevilor;

- întâlniri informale între profesori pentru a împărtăși practicile de predare online;
- nivelul de interacțiune și colaborare a fost ridicat prin utilizarea de chestionare online, și a echivalențelor online de table alb/negru, Padlet, hărți și diagrame tip brainstorming;
- utilizarea aplicațiilor pentru a crea conținut creativ și interactiv – Google Drawings, Powtoon, Kahoot, Microsoft Forms, Mentimeter, Canva, Hot Potatoes, Wordwall;
- realizarea de mici tutoriale pentru a ajuta elevii să înțeleagă mai bine cum să aplice cunoștințele teoretice – în special la disciplinele bazate pe artă;
- participarea la cursuri online pentru a-și îmbunătăți competențele digitale și utilizarea platformelor de predare online, pentru a învăța metode de predare online.

Participanții din Cipru au exprimat nevoie de a comunica mai mult cu părinții în timpul predării online, în special pentru copiii cu vârste mici. Câteva instrumente utile folosite adesea pentru comunicarea și colaborarea online au fost:

- Microsoft Teams;
- Zoom;
- Aplicații de mesagerie instantanee – Viber, WhatsApp – crearea unui grup pentru clasă și unul pentru părinți pentru a îmbunătăți comunicarea;
- Discord – folosit pentru a crea o comunitate cu elevii;
- E-mail-ul pentru a comunica cu colegii și părinții;
- Google Drive – o modalitate simplă de a colabora și de a oferi feedback.

În Grecia, experiența generală a fost bună în ceea ce privește instrumentele de comunicare și cooperare furnizate, dar au existat dificultăți în diferențierea comunicării și cooperării cu diferitele grupuri țintă. Adică, erau necesare instrumente diferite pentru părinți și colegi și altele diferite pentru elevi, pentru a face comunicarea și colaborarea mai fluentă și pentru a stârni interesul elevilor.

Respondenții din Marea Britanie au preferat să utilizeze Microsoft Teams, dar și Zoom sau BongoLearn au fost folosite pentru instruirea online la nivel instituțional. Dar, aşa cum au făcut și profesorii din alte țări, procesul de predare online nu a fost uniformizat, ci au fost utilizate o mare varietate de sisteme de management al învățării pentru a se adapta mai bine nevoilor elevilor. Câteva exemple, sunt:

- Moodle;
- Brightspace;
- Edmodo;
- Echipe 365;
- SMHW;
- DB Primar;
- Sistemul propriu al instituției.

În Germania, un obiectiv important pentru majoritatea participantilor a fost acela de a minimiza numărul de platforme și instrumente utilizate și de a găsi un instrument universal, care să includă toate funcționalitățile necesare (plataforma de învățare, managementul clasei, instrumente de mesagerie și conferințe online într-un singur loc) și care să certifice că instrumentele sunt în siguranță și respectă Ordonanța Germană privind protecția datelor. Oricum, au existat diferențe între școli și soluțiile pe care le aplicau pentru învățarea online.

Au fost unele școli care foloseau și înainte o platformă de învățare în care materialele de învățare și rezultatele învățării puteau fi încărcate și partajate, astfel încât profesorii și elevii aveau deja competențe ridicate de utilizare și colaborare online. Dar, în general, fiecare școală a putut decide ce platforme și instrumente va folosi. Principalele platforme utilizate au fost:

- Moodle;
- Bigbluebutton;
- Logineo NRW - o platformă de învățare și management al clasei înființată de Ministerul Educației din Renania de Nord-Westfalia.

Profesorii din toate țările au menționat, de asemenea, că o provocare care a apărut în timpul predării online a fost faptul că, fără ca profesorii să-și dorească acest lucru, părinții au fost și ei implicați în orele copiilor lor, uneori având chiar și intervenții, făcând astfel dificilă colaborarea cu elevii. Acest lucru a provocat tensiuni în rândul profesorilor, care ar dori să stabilească anumite limite pentru părinți și să găsească modalități de a preveni participarea părinților în timpul predării online. O posibilă soluție sugerată de profesori este ca elevii să poarte căști, astfel încât lecțiile să nu fie auzite de alte persoane din casă.

Tema 3: Instrumente Digitale pentru pregătirea de lecții și activități interactive

Modele de bune practici

- Profitați de instrumentele online disponibile pentru a face învățarea online mai interactivă și mai captivantă – chestionare online, media, instrumente de brainstorming, instrumente de desen etc.;
- Predarea online permite cu ușurință comunicarea asincronă. Luați în considerare dacă acest lucru ar putea fi benefic pentru elevii dvs., de exemplu oferind instrucțiuni sau tutoriale înainte de lecții;
- Când planificați lecția, realizați și un plan de rezervă pentru cazul în care există probleme tehnice cu un instrument specific care nu pot fi rezolvate rapid;
- Luați în considerare faptul că studenții din medii socioeconomice diferite pot avea mai mult sau mai puțin acces și familiarizare cu tehnologia și oferiți instrucțiuni potrivite pentru cel mai scăzut nivel de competență;
- Asigurați-vă că aplicațiile și activitățile pe care le utilizați nu testează elevii cu privire la competența lor tehnică/digitală, ci cunoștințele lor.

Considerarea profesorilor ca proiectanți ai procesului de instruire și de învățare necesită accentuarea rolului lor de planificatori strategici: aleg instrumentele necesare pentru crearea unor planuri de lecție sau materiale de instruire și implementează și gestionează procesul educațional.

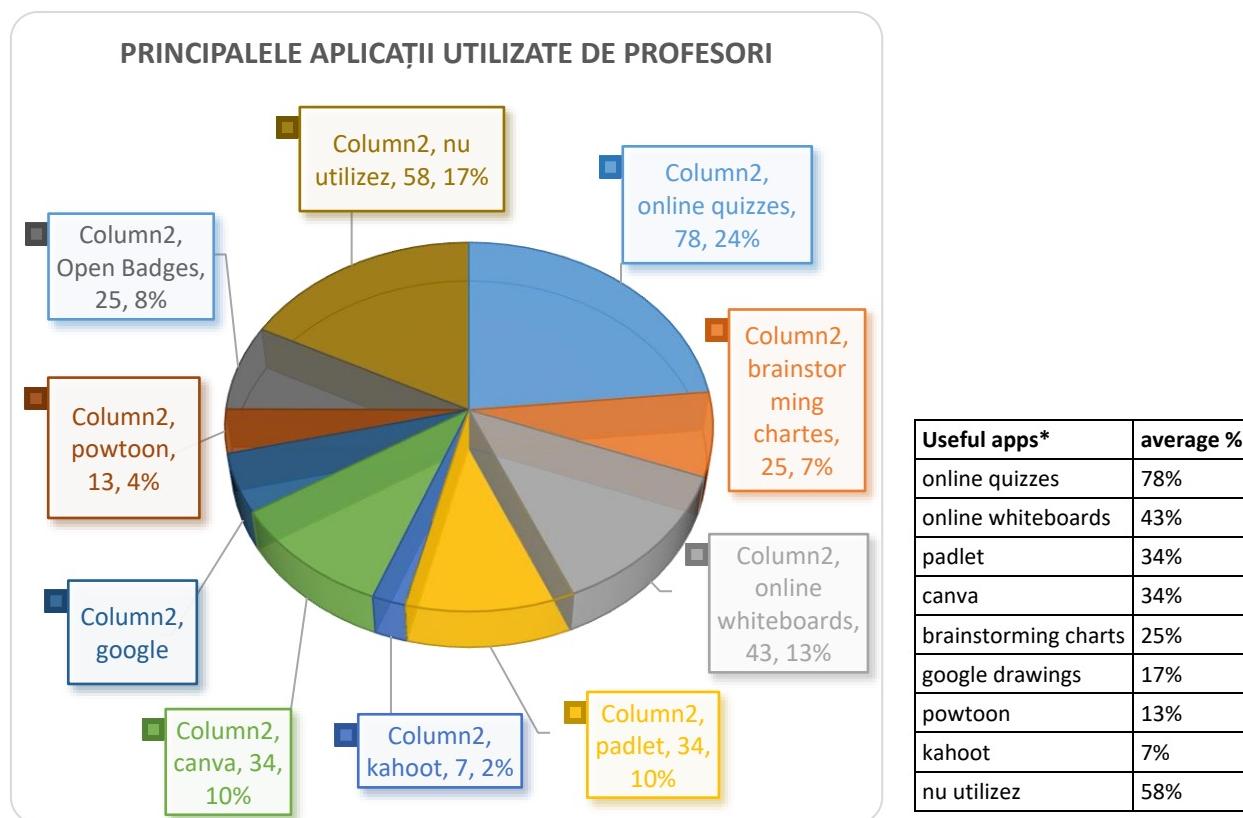
După cum au demonstrat experiențele anterioare cu învățarea online înainte de pandemie, învățarea online se bazează mai mult pe materiale (lecturi, videoclipuri, exerciții etc.) decât pe interacțiuni personale directe (discuții, prezentări etc.). Acest lucru oferă posibilitatea de a integra mai mult media (video, imagini, audio etc.), dar profesorii ar trebui să producă sau să

găsească materiale bune și să le poată valorifica; pe de altă parte, se cere elevilor să fie mai autonomi în învățare, folosind diversele aplicații media.

În ceea ce privește orientarea, învățarea online se bazează pe comunicații mediate, fie sincrone, fie asincrone. În ambele cazuri, indicațiile din partea profesorilor ar trebui formulate foarte clar și cu atenție, deoarece perfecționările progresive prin interacțiuni mediate sunt cu greu posibile (Rapate et al., 2020).

Datele fructuoase adunate prin proiectul DigiTeaL în cele cinci țări membre arată că există unele aplicații online care ar putea fi utilizate cu succes de către profesori pentru a stimula învățarea prin tehnologia digitală. Unul dintre marile avantaje ale tehnologiei digitale este accesul generalizat la nivel mondial, ceea ce înseamnă că majoritatea resurselor folosite de profesori pentru proiectarea activităților didactice interactive cu elevii sunt disponibile în multe țări.

Din răspunsurile profesorilor români se poate concluziona că cele mai bune aplicații folosite pentru stimularea interacțiunii cu elevii sunt: chestionare online, diagrame de brainstorming, table online, Padlet, Canva, Google desene și Powtoon.



Alte aplicații menționate de profesorii români că au fost utilizate pentru a aduce interactivitate în timpul lecțiilor online: Evernote, Mentimeter, Word wall, Learningapps, Bookcreator, Storyjumper, Livresq, Jamboard, Mozabook, Live worksheets etc.

În Grecia au fost lansate câteva platforme și aplicații educaționale „naționale”, precum noul portal informativ numit „Învățăm acasă” (<https://mathainouimestospiti.gov.gr/>) care a acționat ca un agregator pentru toate instrumentele digitale, ajutând profesorii și elevii să găsească tot ce au nevoie într-un singur loc. Alte platforme folosite ca instrumente de comunicare,

colaborare, partajare sau dezvoltare, proiectare, scriere, evaluare și prezentare a scenariilor digitale interactive de predare au fost: Aesop, Photodentro, e-Me sau The Online School.

Participanții din Cipru au susținut că instrumentele digitale au fost esențiale pentru livrarea cu succes a sesiunilor online, dar acest lucru a durat ceva timp și cercetare. Câteva instrumente utile menționate sunt:

- Kahoot! – pentru a crea chestionare interactive; elevii ar putea avea în continuare acces la chestionare pentru autoevaluare ulterioră;
- Tablă interactivă utilizată pentru predarea lecțiilor;
- TinkerCad – folosit pentru cursurile STEM, permitând elevilor să creeze design 3D și să primească feedback;
- Activități de brainstorming: <https://miro.com/>, <https://www.mentimeter.com/>, <https://padlet.com/>;
- Planuri de lecție și activități – şablonane și idei: <https://www.liveworksheets.com/>;
- Creare de prezentări mai captivante folosind Prezi și Canva.

Pentru a îmbunătăți interacțiunea cu elevii, cea mai populară opțiune pentru profesorii din Marea Britanie au fost chestionarele și tablele online, Padlet, Kahoot și diagramele de brainstorming. Deși nu toți profesorii au folosit instrumentele digitale pentru a crea conținut educațional, cei care le-au utilizat au preferat diferite instrumente, precum: Google Draw, Powtoon, Kahoot, Microsoft Forms și Mentimeter.

Folosirea creativității și imaginației pentru a proiecta planuri de lecții și activități pentru a fi utilizate în predarea online necesită familiaritate și experiență în utilizarea diferitelor instrumente și la început aceasta părea destul de dificil pentru profesori. Când au reușit să folosească diferite instrumente în mod corespunzător, elevii au răspuns bine și au manifestat interes, dând profesorilor motivația de a crea și continua să utilizeze astfel de instrumente interactive. Fără utilizarea unor astfel de instrumente s-a constatat cu frustrare lipsa de interes a elevilor să participe activ în lecțiile online. Din nefericire, pentru majoritatea lecțiilor nu exista nicio prevedere cu privire la modul în care ar putea fi folosite instrumentele digitale pentru a le realiza online, iar profesorii au fost nevoiți să se bazeze pe propria lor dorință de a cerceta și de a le descoperi.

În Germania, s-a acordat o atenție deosebită timpului necesar managementului clasei online: să existe suficient spațiu și timp în planul de lecție pentru rezolvarea problemelor tehnice (internet, sau alte probleme tehnice): „dacă crezi că ai planificat suficient timp pentru asta, atunci insistați și adăugați încă 10 minute”. De asemenea, profesorii au simțit adesea că trebuie să compenseze cumva lipsa prezenței fizice și a impactului asupra elevilor în comparație cu a fi prezenți în sala de clasă, dar din practică au învățat că „o lecție bună online nu este un foc de artificii de instrumente și metode online”, evidențiind dificultățile de menținere a motivației și atenției elevilor din „pătratul de pe monitor”.

Profesorii germani au fost de acord că, de-a lungul timpului, au învățat să folosească instrumente online care erau multifuncționale și puteau oferi o varietate de activități diferite (de exemplu, padlet, excalidraw, cahoot) instrumente integrate în aplicațiile de conferințe online și să nu comute prea mult între diferitele platforme și instrumente. De asemenea, jocurile de spargere a

gheții cu elevii s-au dovedit a fi o metodă bună de a împlica și de a stimula sentimentul de comunitate al unei clase.

Atunci când planifică lecțiile folosind aplicații educaționale, profesorii ar trebui să ia în considerare principalele avantaje și dezavantaje ale utilizării acestora, pentru a adapta și individualiza procesul didactic la nevoile specifice ale elevilor.

Principalele avantaje ale utilizării aplicațiilor educaționale s-au dovedit a fi:

- accesibilitate convenabilă – pot fi descărcate de pe orice dispozitiv inteligent, folosind stocarea în cloud;
- comunicarea cu oricine la nivel global care are acces la internet;
- implicare sporită a elevilor – aceste aplicații sunt energizante și distractive, copiilor le place să le folosească, iar motivația lor de învățare crește datorită ușurinței de a învăța folosind imagini interactive, povestiri și PPT-uri sau videoclipuri;
- pot fi folosite oricând, oferind elevilor control asupra activităților lor de învățare;
- rentabilitatea – majoritatea acestor aplicații sunt gratuite sau cel puțin caracteristicile lor de bază pot fi utilizate fără plată.

Există, de asemenea, dezavantaje ale utilizării aplicațiilor educaționale, cum ar fi: probleme software și hardware neașteptate care ar putea să nu fie rezolvate în timpul lecției, ceea ce înseamnă că ar trebui găsite noi strategii de învățare; timp mai mare necesar pentru pregătirea lecțiilor; feedback restrâns sau lipsa unui răspuns direct, deoarece profesorii în această situație oferă feedback, dar nu au timp suficient să se ocupe de fiecare elev în mod individual și să explice totul în profunzime; diferențe în rândul copiilor din cauza lipsei de cunoștințe și a nivelului inegal de dezvoltare a competențelor digitale.

În general, copiii proveniți din medii socio-economice mai înalte vor avea un acces mai mare la echipamente digitale și vor fi mai competenți în a le folosi. Acest decalaj susține ideea că tehnologia în educație ar putea contribui la inechitatea în învățare, ceea ce înseamnă că profesorii ar trebui să analizeze cu atenție și să decidă când și cum vor folosi aplicațiile educaționale în învățare, mai ales având în vedere: progresul într-o aplicație educațională reflectă cu adevărat stăpânirea materiei, sau demonstrează că acel elev a dobândit expertiză tehnică?

În concluzie, marea diversitate a aplicațiilor educaționale oferă oportunități aproape nelimitate de a crește interactivitatea în timpul lecțiilor online, dar aduce și dezavantaje și ar putea crește decalajele educaționale dintre elevi. Cercetarea realizată în acest proiect arată că mai mult de jumătate dintre profesorii participanți nu au folosit nicio aplicație pentru a crește interactivitatea și a ajuta elevii să-și păstreze interesul pentru învățare în timpul lecțiilor online, din cauza lipsei de încredere în propriile competențe digitale sau din cauza unor probleme tehnice (conexiune slabă la internet, lipsa dispozitivelor digitale).

Deoarece multe dintre aceste aplicații ar putea fi folosite și într-o clasă digitalizată, în timpul activităților față în față, concluzia noastră este că toți profesorii ar trebui să încerce să le integreze în clasă, pentru a expune toți copiii la instrumentele educaționale online, oferindu-le diverse experiențe de învățare și integrând tehnologia digitală în toate sălile de clasă, atât online, cât și offline.

În Anexă găsiți o listă exhaustivă cu aplicațiile educaționale existente care ar putea fi exploatare în continuare pentru a crește interactivitatea învățării și competențele digitale ale cursanților.

Tema 4: Instrumente Digitale pentru Evaluare și Feedback

Modele de bune practici

- Utilizați aplicațiile cu care dumneavoastră și elevii sunteți deja familiarizați pentru evaluare – dacă utilizați deja chestionare online în lecțiile dvs., le puteți utiliza și pentru evaluare;
- Luați în considerare menținerea acestor aplicații ca parte a evaluării formative în predarea față în față;
- Pentru mai multe subiecte aplicate sau bazate pe performanță, ați putea să oferiți elevilor instrucțiuni să efectueze un experiment sau o activitate acasă și să încărcați un videoclip sau un raport cu rezultatele lor pentru feedback.

Evaluarea este procesul complex de culegere a informațiilor despre ceea ce știu elevii pe baza experienței lor educaționale, pentru a identifica domeniile în care este necesară îmbunătățirea și pentru a se asigura că au fost atinse obiectivele de învățare. În general, fie pentru lecțiile online, fie pentru lecțiile față în față, există două tipuri de bază de evaluări:

- formativă - folosită în mod continuu, pentru a determina cât de bine învață un elev materialul. Aceasta este eficientă atunci când este continuă, consecventă și oferă feedback critic elevilor;
- sumativă - (uneori denumită finală) măsoară ceea ce elevul a învățat după finalizarea unui capitol, modul sau întreg curs. De asemenea, poate valida cât de bine conținutul (propus de profesor) sprijină obiectivele generale de învățare ale cursului.

Evaluările sunt mai mult decât simple note, chiar dacă elevii consideră că doar notele își exprimă implicarea în învățare. Când este semnificativă și bine construită, evaluarea îi ajută pe elevi să se pregătească pentru succes, provocându-i să reflecteze, să interacționeze și să-și aplice cunoștințele pentru a răspunde la întrebări, a rezolva probleme și a comunica informații.

Răspunsurile cadrelor didactice adunate din cele cinci țări implicate în proiectul DigiTeaL au evidențiat unele aspecte legate de procesul de evaluare în timpul lecțiilor online, notele sumative fiind mai mari (România și Grecia) sau mai mici (Cipru și Marea Britanie) în orele online față de cele față în față. În plus, lipsa accesului la internet sau calitatea dispozitivelor digitale au fost alți factori negativi, uneori incontrolabili, care au influențat erorile de evaluare. În Germania, profesorii din diferite școli și colegii s-au străduit din greu să găsească strategii diferite pentru a rezolva această problemă a erorii de evaluare, fiind mai dificil să se asigure că elevii își făceau singuri temele și testele fără niciun ajutor.

În ceea ce privește instrumentele online pe care profesorii le foloseau pentru evaluare și feedback, în general aceleași instrumente online folosite pentru crearea de lecții interactive ar putea fi folosite și ca strategie de evaluare formativă sau sumativă: chestionare sau sondaje online, întrebări eseuri sau interviuri online, jocuri și activități de completare răspunsuri. În plus,

prezentări, fotografii cu teste pe hârtie sau portofolii au fost folosite pentru evaluarea realizărilor elevilor.

În ceea ce privește evaluarea și feedbackul, o profesoară de biologie din Cipru a spus că a dat instrucțiuni elevilor și părinților despre cum să desfășoare un experiment și le-a cerut elevilor să efectueze experimentul și să împărtășească rezultatele într-un document Google cu o scurtă descriere în care puteau da, de asemenea, feedback. Un alt participant a menționat că Google Forms a fost folosit pentru a înlocui examenele scrise, oferind opțiunea pentru răspunsuri deschise și întrebări cu răspunsuri multiple.

O dificultate pe care au întâmpinat-o profesorii greci a fost că nu puteau ști dacă studenții finalizau singuri activitățile de evaluare și feedback, ceea ce poate fi, desigur, o problemă cu predarea față în față. Prin experiență, ei au descoperit că este bine să folosească activități distractive de evaluare și feedback pentru a atrage interesul și atenția elevilor.

Cu toate acestea, majoritatea profesorilor au continuat să folosească modalitățile de evaluare similare cu cele din predarea față în față, adică elevii scriau de mâna răspunsurile la test și le trimiteau profesorilor fotografii. Unii profesori le-au cerut elevilor să-și plaseze camera web astfel încât mâinile lor să fie vizibile în timpul unui examen sau unui test, unii au permis „examene cu carte deschisă”, iar alții au folosit mai des forme de evaluare orală.

În cele din urmă, a existat, de asemenea, opinia conform căreia este mult mai important să se îmbunătățească modul online de predare și să se lase evaluarea pentru final.

Unele platforme digitale folosite pentru conectarea profesorilor online cu elevii s-au dovedit a fi o resursă valoioasă pentru gestionarea procesului de evaluare, oferind spații pentru organizarea și menținerea împreună a muncii tuturor elevilor, precum Google Classroom, sau platforme educaționale naționale precum Kinderpedia sau Adservio (România), Esop sau e-me (Grecia), Edulinkone (Marea Britanie). În Germania, profesorilor de liceu le-a plăcut să exploreze diferite instrumente de evaluare online, cum ar fi Kahoot sau funcția de chestionare integrată a unor instrumente de conferință online, iar elevii păreau să se bucure de acele chestionare jucăușe mai mult decât de testele obișnuite.

Cu toate acestea, în general, deși în timpul pandemiei fiecare Minister Național al Educației a oferit un anumit sprijin profesorilor – în special formarea și accesul la resurse digitale – fiecare școală a trebuit să aleagă ce platforme și instrumente de învățare online să folosească, în funcție de situația sa specifică.

Lecțiile învățate din experiența școlii online în timpul pandemiei arată că unele aplicații educaționale online sunt o resursă valoioasă pentru evaluări formative și sumative și ar putea fi folosite pentru evaluarea continuă a elevilor atât în timpul lecțiilor online, cât și în cele față în față, datorită calităților lor formative valoroase:

1. Testele online sunt ideale pentru măsurarea rezultatelor învățării pentru un public larg, fiind un instrument versatil care poate fi folosit: înainte de începerea lecției, pentru a obține o măsură a cunoștințelor existente ale elevului, sau după lecție, pentru a măsura înțelegerea acestora asupra subiectului. Ele pot avea diferite tipuri de itemi și reprezintă o

modalitate excelentă de a genera învățarea elevilor. Unele aplicații educaționale testate online pentru chestionare sunt prezentate în Anexă.

2. Activitățile educaționale de tip joc – transformarea unei serii de întrebări test într-un joc. Sunt considerate „distractive” și nu „teste”, deci sunt, în general, un bun indicator al abilităților și cunoștințelor adevărate. În plus, s-a dovedit că îmbunătățesc învățarea prin promovarea dezvoltării abilităților non-cognitive, cum ar fi disciplina, asumarea risurilor, colaborarea și rezolvarea problemelor. De la rezolvarea de puzzle-uri, cuvinte încrucișate sau jocul unui „perete de cuvinte” sau joc Kahoot, elevii învață prin joc, oferind profesorilor posibilitatea de a realiza evaluarea formativă. Unele aplicații educaționale de tip joc deja testate sunt prezentate în Anexă.
3. Prezentările, cărțile sau aplicațiile video oferă elevilor posibilitatea de a se implica activ și creativ în realizarea unui material educațional, care poate fi evaluat formativ și sumativ de către profesor. Elevii sunt de obicei entuziaștați de activitățile educaționale, cum ar fi completarea unui portofoliu sau chiar participarea la un concurs, iar aplicațiile online relevante se dovedesc a fi o resursă valoroasă (exemple în Anexă).

Un alt instrument util pe care îl oferă mediul online pentru formalizarea evaluării în învățarea online este Open Badges. Puțini profesori din cele cinci țări implicate în proiectul DigiTeal sunt la curent cu acesta (aproximativ 25% dintre profesori au auzit despre el și mai puțin de 10% l-au folosit). Open Badges este o metodă standardizată de sintetizare într-o formă digitală verificabilă a informațiilor despre realizările și abilitățile dobândite de un elev după finalizarea unei activități de învățare specificate. Open Badges pot fi emise, câștigate și gestionate folosind o platformă certificată Open Badges și acționează ca „acreditări portabile”. Acestea pot fi individualizate în funcție de conținutul și obiectivele fiecărui curs și există mai multe platforme online unde pot fi create gratuit: <https://badgr.com>, <https://openbadges.org>.

Open Badges sunt concepute pentru a servi o gamă largă de cazuri de utilizare a insiginelor digitale, atât academice și non-academice, dar utilitatea lor este mai mare deoarece cresc motivația de învățare pentru dobândirea de cunoștințe și abilități recunoscute. Proiectul DigiTeal oferă și un ghid de utilizare pentru profesorii care doresc să creeze un Open Badge.

Sumarizarea, evaluarea învățării și feedback-ul ar putea fi digitalizate și integrate în procesul educațional online, având în vedere multitudinea de aplicații care ar putea fi folosite de orice profesor pentru a oferi feedback formativ sau sumativ.

Tema 5: Siguranța Online

Modele de bune practici

- Permiteți accesul la ora online numai persoanelor invitate cu un link folosind un cod unic;
- Acceptați manual elevii la cursul online, astfel încât să știți cine sunt toți participanții;
- Dezactivați opțiunea pentru ca elevii să discute între ei, lăsând doar opțiunea de a trimite mesaje profesorului.

Trecerea rapidă de la activitățile tradiționale de predare (față în față) la educația online a ridicat o serie de probleme legate de securitatea și confidențialitatea datelor online. Cercetările efectuate în timpul pandemiei de Covid-19 (Klaif et al, 2021; Lassoued, Alhendawi & Bashitashaaer, 2020) au indicat existența unor niveluri diferite de îngrijorare în rândul profesorilor și studenților cu privire la protecția datelor cu caracter personal, intruziuni perturbatoare în predarea online, conținut inadecvat și hărțuire cibernetică.

Participanții la focus grupuri au menționat că inițial au întâmpinat probleme de siguranță, dar acestea au fost rezolvate în timp. În Grecia, a existat o lipsă de familiaritate cu privire la securitatea online și ar fi fost foarte util să aibă informații mai clare. Una dintre problemele majore ale orelor online era că uneori persoane care nu erau elevii clasei și doar aveau linkul intrau în oră, cu intenția de a-și bate joc și de a perturba ora. Pe de altă parte, în Germania exista o ordonanță strictă privind protecția datelor, iar părinții elevilor minori erau extrem de atenți cu datele sensibile ale copiilor lor.

În Regatul Unit, protecția datelor a fost o problemă cheie în învățarea la distanță. NSPCC (2021) arată că orientările guvernamentale pentru școlile din Anglia recomandă școlilor să adauge un addendum sau o anexă la politicile și procedurile existente de protecție a copilului, subliniind modul în care vor menține copiii în siguranță în timpul pandemiei de coronavirus. Aceste sugestii se refereau la:

- „să consolideze procedurile existente de protecție a copilului;
- evidențiați orice modalități noi de lucru în această perioadă;
- explicați modul în care organizația dvs. poate contribui la reuniunile și planurile de protecție a copilului cu mai multe agenții;
- clarificați orice modificări aduse codului dumneavoastră de conduită pentru personal și voluntari, ca răspuns la noile moduri de lucru.”

De asemenea, profesorii respondenți din Marea Britanie au explicitat pașii pe care i-au făcut pentru a proteja confidențialitatea cursanților în timp ce sunt online:

- Obțin consimțământul părinților pentru înregistrarea sesiunii;
- Nu distribuie fotografiile sau informațiile elevilor fără consimțământ;
- Utilizarea instrumentelor care protejează datele personale ale elevilor;
- Informează elevii despre problemele legate de datele personale.

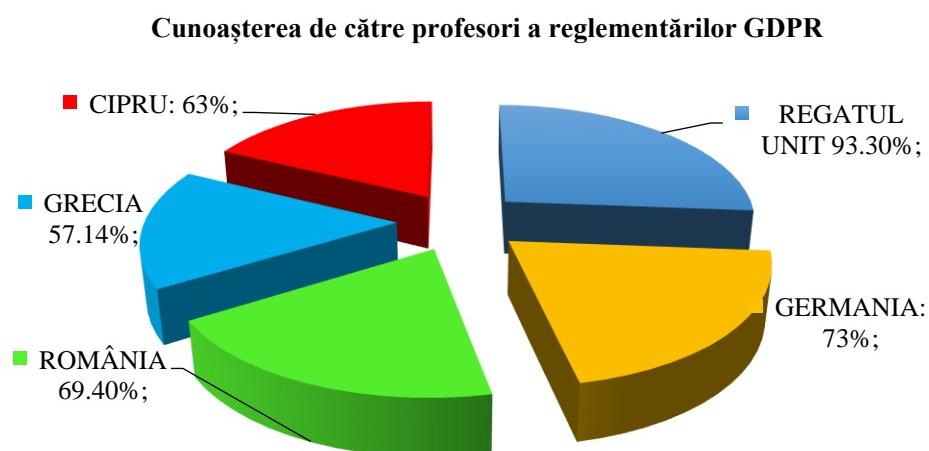
După ce au devenit conștienți de problemele de siguranță, profesorii au luat măsuri clare pentru a evita intruziunile perturbatoare în orele lor online. Printre aceste măsuri se numără verificarea identității elevilor înainte de a îi accepta într-o sesiune online și evitarea distribuirii linkului întâlnirii pe platformele de socializare. Alte măsuri au fost unele măsuri tehnice specifice (cum ar fi modificarea setărilor de securitate pentru platforma online) sau unele specifice (cum ar fi setarea unei parole pentru elevi pentru a le acorda acces la sesiunile online) (Marea Britanie, România).

În plus, au fost furnizate elevilor și părinților informații despre cum să se protejeze online de către Ministerul Educației din România. Profesorii au trebuit să cerceteze mai multe modalități și tehnici pentru a se asigura că elevii sunt în siguranță. Rezolvarea diferitelor probleme de siguranță a consumat mult timp, consumând o mare parte din lecția de 45 de minute. Profesorii au considerat că ar fi necesară o sesiune de instruire pe această temă.

În Cipru, în ceea ce privește evitarea intruziunilor perturbatoare în timpul orelor online, profesorii respondenți au spus că, în general, obișnuiau să seteze o parolă pentru accesarea întâlnirilor online, au verificat identitatea participanților înainte de a-i accepta în sesiunea online și au evitat să partajeze întâlnirea în link în platforme de social media.

În Germania, la începutul pandemiei, „zoom” părea cel mai accesibil și gata de utilizare instrument pentru cursurile online sincrone, dar după mai multe breșe de securitate și incidente în care oamenii au piratat sesiunile online și le-au deranjat orele și faptul că există foarte puține standarde de criptare (cel puțin conform ordonanței germane privind protecția datelor) majoritatea școlilor au trecut la instrumente mai sigure.

Este interesant de observat că, în contradicție cu alte cercetări existente (Oliveira et al, 2021), proiectul DigiTeaL a constatat că confidențialitatea era o preocupare pentru profesori. Mai mult de jumătate dintre profesori (cu un vârf de 93,30% pentru Marea Britanie) cunoșteau reglementările GDPR legate de confidențialitatea și securitatea online.



Un alt domeniu de îngrijorare în ceea ce privește confidențialitatea datelor online și problemele de securitate a fost legat de cunoștințele elevilor cu privire la legile europene privind confidențialitatea datelor online. Profesorii din cele cinci țări au declarat că au informat elevii cu privire la problemele legate de datele personale și despre amenințările online precum conținutul inadecvat și cyberbullying, pentru a-i proteja. Măsurile suplimentare luate de profesori au fost obținerea consimțământului pentru înregistrarea sesiunilor, a nu distribui fotografii sau informațiile elevilor fără consimțământ și a nu le permite elevilor să aibă camera oprită în timpul orelor online.

În concluzie, măsurile luate de profesori pentru asigurarea siguranței online au fost adaptate la situația din timpul pandemiei Covid-19. Din acest motiv, sugerăm că sunt necesare măsuri suplimentare la nivelul instituțiilor europene și al companiilor online pentru a aborda provocările mediului în schimbare în ceea ce privește securitatea și confidențialitatea online. Un mediu de învățare (digital și analogic) ar trebui să fie un mediu sigur pentru toți elevii precum și pentru profesori și acesta este obiectivul de care fiecare școală trebuie să țină cont.

4. Recomandări pentru directorii și administratorii din școli și realizatorii de politici educaționale

- Încurajați profesorii să continue să practice abilitățile de predare online și să ofere formare în acest domeniu.
- Distribuiți ghiduri tehnice și de depanare la nivel de școală, la nivel regional și național.
- Alocați timp și promovați întâlniri informale între profesori pentru a împărtăși cele mai bune practici.
- La nivel de școală, luați în considerare stabilirea aşteptărilor pentru părinți și familie, dacă descoperiți că intervin în timpul lecțiilor.
- La nivel școlar, regional și național, adaptați planificarea lecțiilor și materialelor de formare pentru a arăta unde ar putea fi utilizate instrumente interactive online.
- Distribuiți o listă de instrumente online recomandate.
- La nivel regional sau național, luați în considerare furnizarea de îndrumări cu privire la platformele de organizare a clasei online recomandate în care pot fi stocate munca și evaluarea elevilor.
- Oferirea de formare pentru profesori privind siguranța online, atât în termeni generali, cât și cu referire specifică la software-ul online utilizat în mod obișnuit.
- Pregătiți și emiteți îndrumări pentru elevi și părinți cu privire la cum să-și mențină siguranța online de acasă.
- La nivel național și european, luați în considerare legislația suplimentară privind siguranța online, în special pentru copii în contexte de învățare online.

Mai multe informații utile pot fi găsite pe site-ul proiectului:

<https://digitealproject.eu/>

5. Referințe

- Khlaif, Z. N., Salha, S., Fareed, S., & Rashed, H. (2021). The hidden shadow of Coronavirus on education in developing countries. *Online Learning*, 25(1), 269-285.
- Lassoued, Z., Alhendawi, M., & Bashitialshaaer, R. (2020). An exploratory study of the obstacles for achieving quality in distance learning during the COVID-19 pandemic. *Education Sciences*, 10(9), 232. <https://doi.org/10.3390/educsci10090232>
- Oliveira, G., Grenha Teixeira, J., Torres, A., & Morais, C. (2021). An exploratory study on the emergency remote education experience of higher education students and teachers during the COVID-19 pandemic. *British Journal of Educational Technology*, 52(4), 1357-1376. <https://doi.org/10.1111/bjet.13112>
- Rapanta, C., Botturi, L., Goodyear, P. et al. Online University Teaching During and After the Covid-19 Crisis: Refocusing Teacher Presence and Learning Activity. *Postdigit Sci Educ* 2, 923–945 (2020). <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00155-y>

6. Anexă: Aplicații utile pentru a crea planuri de lecții și activități interactive

Aplicații pentru CREARE de LECTII și ORGANIZAREA INFORMATIILOR

Managementul lecției – pentru profesori

<https://www.ucl.ac.uk/learning-designer/> – Pentru realizarea planului de lecție

<https://www.planbookedu.com/> – EXCELLENT Pentru realizarea planului de lecție

<https://www.edu-studio.fi/lessonapp> – Pentru realizarea planului de lecție

<https://www.notion.so/product/notion-for-education> - Notițe, cercetare, evaluare, și multe altele

<https://arbor-education.com/> – Ajută școlile de toate dimensiunile să lucreze mai ușor și să colaboreze

Organizator de idei / luare de notițe

<https://wakelet.com/> – Salvezi link-uri de pe web, le organizezi în colecții vizuale și le împărtășești cu toată lumea!

<https://padlet.com/> – Aplicație web în care se poate crea o colecție de fotografii, texte și link-uri. Funcționează ca un portofoliu.

<https://popplet.com/> – Organizator pentru ideile adunate de pe Internet.

<https://evernote.com/> – Amintiți-vă totul și abordați orice proiect cu notele, sarcinile și programul dvs. într-un singur loc.

<https://notability.com/> – Creați și adnotați totul: doc, pdf, fotografii, schițe, conversații, cărți.

Aplicații pentru MANAGEMENTUL CLASEI

<https://www.superteachertools.us/#> - Numeroase instrumente pentru managementul clasei: zar virtual, cronometru, tragere la sorti, ceas, plasare bânci.

<https://www.classdojo.com/> – Aplicație pentru computer și telefon intelligent cu instrumente bune. EXCELENT

<https://edpuzzle.com/> - Permite profesorului să vadă dacă elevii au vizionat un videoclip și de câte ori.

<https://www.tricider.com/> – Instrument de vot.

<https://www.online-stopwatch.com/full-screen Stopwatch/> - Cronometre de curse; Cronometre pentru clasă; Cronometre de vacanță; Alegeri aleatorii de nume; Generatoare de numere aleatorii; Temporizatoare senzoriale; Ceasuri; Cronometre pentru examene; Jocuri de șansă; Generatoare de grup; Cronometre de prezentare.

<https://bouncyballs.org/> Aplicație pentru a gestiona zgomatul clasei și timpul de liniște. Săriți mingile cu microfonul - o modalitate distractivă de a gestiona zgomatul din clasă sau de a vizualiza muzica.

<https://new.edmodo.com/home> - Platformă de învățare combinată și de învățare la distanță cu capabilități de comunicare și colaborare. Simplificați comunicarea și îmbunătățiți implicarea elevilor. Special conceput pentru profesori, elevi, nevoie părinților.

<https://www.kamiapp.com/> - Instrument digital pentru clasă all-in-one care creează medii de învățare flexibile și colaborative care le permit elevilor să interacționeze cu profesorii, resursele și între ei: documente statice, PDF-uri, imagini sau alte resurse de învățare pentru o experiență interactivă. Creați, trimiteți și notați teme; funcționează online sau offline pentru studenții fără acces de încredere la rețea.

<https://slack.com/> - Aduceți toate comunicările dvs. de lucru într-un singur loc. Petreceți mai puțin timp amestecând fiile cu o arhivă cuprinzătoare de mesaje și toate instrumentele dvs. de lucru la îndemână.

<https://www.instructure.com/en-gb/canvas/schools> - Organizați cursuri, învățare video, catalog online. Creați lecții captivante. Dezvoltați cursanți cunoșători de tehnologie. Simplificați predarea și învățarea, făcându-le mai atractive și mai interactive.

Creare și gestionare chestionare online

<https://www.mentimeter.com/> - Crearea de prezentări; sondaje, chestionare, nor de cuvinte.

<https://wordwall.net/> - Creator de jocuri.

<https://learningapps.org/createApp.php> - Creator de jocuri.

<https://www.liveworksheets.com/> - Crearea de foi de teme care pot fi completate online.

<https://quizlet.com/> – Un instrument web pentru a crea foi de învățare care conțin text, audio și teste. Este un instrument folosit în cea mai mare parte de către studenți, dar se poate dovedi util și studenților din gimnaziu și studenților din facultate.

<https://www.purposegames.com/> - Creator de jocuri.

<https://quizizz.com/> - Creator de chestionare.

<https://crosswordlabs.com/> – Rebus creator.

<https://www.proprofs.com/> – Creator de chestionare.

<https://www.socrative.com/> – Creator de chestionare.

<http://www.triventy.com/> – Creator de chestionare.

<https://www.quizalize.com/> – Creator de chestionare.

<https://quizwhizzer.com/> – Creator de chestionare.

<https://asq.ro/> – Creator de chestionare.

<https://knowt.io/> – Creator de chestionare.

<https://testmoz.com/> – Creator de chestionare.

<https://www.genial.ly/> – Creator de chestionare.

Tabla online

<https://openboard.ch/download.en.html> – Tablă virtuală. Trebuie descărcat pe desktop.

<https://jamboard.google.com/> – Aplicația Google Tablă virtuală. Funcționează online ca parte a GSuite/Workplace.

<https://idroo.com/> – Tablă virtuală. Poate fi partajat pentru ca întreaga clasă să scrie pe el.

<https://awwapp.com/#> – Tablă virtuală.

<https://www.scholastic.com/teachers/student-activities/#interactive-whiteboard-activities> – Activități Smartboard.

<https://goformative.com/> – Un document poate fi încărcat pentru ca întreaga clasă să lucreze la el.

<https://kahoot.com/> – Dezbateri și jocuri online.

Prezentări interactive și numeroase alte aplicații

Aplicație	Utilitate	Descriere pe scurt:
REALIZARE PREZENTĂRI INTERACTIVE		
www.canva.com	Toate disciplinele	Oferă nenumărate modele ce pot fi adaptate.
https://www.powtoon.com/	Toate disciplinele	Creează animații.
https://livresq.com/ro/	Toate disciplinele	Ajută la dezvoltarea interactivității; oferă modele de planuri de lecții online.
https://www.mozaweb.com/	Toate disciplinele	Prezentări interactive.
https://www.sutori.com/	Toate disciplinele	Creator de prezentări.
https://www.gynzy.com/en/	Toate disciplinele	Multe instrumente pentru a crea prezentări interactive EXCELENȚA.
https://infogram.com/	Toate disciplinele	Creează info-grafice.
www.slidesgo.com	Toate disciplinele	Prezentări Google și şablonuri PowerPoint gratuite pentru a vă îmbunătăți prezentările.
www.slidescarnival.com	Toate disciplinele	Şablonuri PPT gratuite și teme Google Slides pentru prezentări. Gratuit pentru orice utilizator, fără limite de înregistrare sau descărcare.

Aplicație	Utilitate	Descriere pe scurt:
https://crello.com/	Design	O mulțime de şablonane care pot fi folosite pentru a crea diplome, afișe și orare.
https://voicethread.com/	Toate disciplinele	Adăugarea de voce la o prezentare.
HĂRTI MENTALE		
https://www.mindmaps.app/	Toate disciplinele	Hărți și diagrame mentale.
https://coggle.it/	Toate disciplinele	Hartă mentală, diagramă de flux, hărți colaborative.
https://bubbl.us/	Toate disciplinele	Crearea de hărți mintale.
https://infogram.com/	Toate disciplinele	Creator de informații grafice.
https://maphub.net/	Geografie	Hărți interactive.
https://histography.io/	Istorie	Baza de date cu imagini pentru evenimente istorice.
CREARE JOCURI colaborative și educaționale		
https://www.purposegames.com/	Toate disciplinele	Creator de jocuri.
https://im-a-puzzle.com/	Toate disciplinele	Creator de puzzle.
https://www.makebeliefscomix.com/	Toate disciplinele	Creator de benzi desenate.
https://www.gynzy.com/en/	Toate disciplinele	Numeroase instrumente și aplicații. EXCELENȚA.
https://kahoot.com/	Toate disciplinele	Creator de jocuri.
http://www.crickweb.co.uk/	Toate disciplinele	Creator de jocuri.
https://l-www.voki.com/	Editor Online	Animații.
CREARE de CĂRȚI online VIDEO-uri		
https://en.calameo.com/	Toate disciplinele	Crearea de publicații online.
https://www.storyjumper.com/	Creator de cărți	Proiectați personaje pentru cărțile dvs., adăugați voce și produceți cărți video.
https://www.bookemon.com/	Creator de cărți	Realizează cărți imprimabile online gratuit. Creați o carte pentru copii, biografie, anuar, poezie, rețete și multe altele.
https://www.powtoon.com/	Animații	Crearea de animații.
https://www.flipsnack.com/	Editor Online	Crearea de publicații online.
https://www.smore.com/	Editor creare de newsletter	Creați bulente informative, actualizări și anunțuri frumoase și captivante.
https://stupeflix-studio.en.softonic.com/web-apps	Editor Video	Aplicație de editare video online care permite utilizatorilor să editeze și să creeze videoclipuri uimitoare. Acest software vă oferă stiluri și funcții de editare unice pentru a vă ajuta să creați pad-uri video sau prezentări de diapozitive multimedia. Permite amestecarea fotografiilor, videoclipurilor, hărților, textului și muzicii într-un singur conținut digital excelent pe care îl puteți prezenta pe orice platformă.
https://animoto.com/	Creație și editare Video	Creați cu ușurință propriile videoclipuri. Alăturați-vă milioanelor de oameni care creează și partajează videoclipuri cu ajutorul nostru ușor de glisare și plasare video. Nu este nevoie de experiență.
https://www.kizoa.com/	Creație și editare Video	Realizați videoclipuri, creați filme și prezentări de diapozitive cu Kizoa pentru a vă uimi spectatorii.
https://www.renderforest.com/	Creație și editare Video	Instrumente gratuite de marketing de creștere care economisesc timp pentru a reuși: videoclipuri de înaltă calitate, animații, machete,

Aplicație	Utilitate	Descriere pe scurt:
		logo-uri, prezentări, grafică SMM și un site web profesional.
https://giphy.com/	Design	Crearea de giphy tematice.
https://www.screencastify.com/	Înregistrare Video	Utilizați Screencastify pentru a înregistra, edita și partaja videoclipuri.
https://www.thinglink.com/	Editor Online	ThingLink pentru profesori și școli ajută la crearea de experiențe vizuale pentru învățarea centrală pe elev.
https://l-www.voki.com/	Editor Online	Personaje care vorbesc ce dorîți! Educați, implicați-vă, bucurați-vă!
https://anchor.fm/	Creator de podcast	Creați, distribuiți și generați bani din podcastul dvs., totul gratuit.
https://www.fotojet.com/	Prelucrează foto	Prelucrare foto.
https://www.qrayon.com/home/vittle/	Video & Audio	Înregistrați videoclipuri cu lecția.
https://www.loom.com/use-case/education	Video & Înregistrare	Înregistrați lecțiile și permiteți învățarea individualizată.
https://corp.kaltura.com/education-video-platform/	Platforma Video Cloud se integrează cu toate sistemele majore de management al învățării (Moodle, Canvas, D2L, Blackboard, Sakai)	O platformă unică care sprijină nevoile de învățare și comunicare virtuală – fie în sala de clasă, acasă, în grupuri sau în deplasare – de la programe online, învățare la distanță și evenimente live până la sensibilizarea elevilor.

APLICAȚII pentru lecțiile de MATEMATICĂ

https://www.mathlearningcenter.org/resources/apps	Matematică	Aceste aplicații gratuite se bazează pe modelele vizuale prezentate în Bridges in Mathematics. Aplicațiile sunt disponibile în mai multe versiuni: o aplicație web pentru toate browserele moderne și versiuni descărcabile pentru anumite sisteme de operare și dispozitive (cum ar fi Apple iOS pentru iPad).
https://www.ictgames.com/	Matematică și Engleză	Jocuri educaționale gratuite create de un profesor din Marea Britanie pentru clasele 1-6.
https://mathigon.org/activities	Matematică	Multe puzzle-uri, activități și planuri de lecție. Instrumente, cursuri și instrumente de manipulare gratuite pentru a face învățarea online mai interactivă și mai captivantă decât oricând.
https://www.topmarks.co.uk/	Matematică și multe altele	Resurse recomandate pentru jocuri și tablă albă, resurse educaționale organizate pe subiect și vârstă.
https://www.kenkenpuzzle.com/play_now	Matematică	Instrument de predare gratuit: Clasa KenKen. În fiecare săptămână, veți primi prin e-mail un set de puzzle-uri KenKen gratuite, care sunt perfecte pentru a fi utilizate cu elevii.

APLICAȚII pentru lecțiile de MUZICĂ

https://typatone.com/	Muzică	Faceți muzică în timp ce scrieți. Fiecare literă pe care o tastezi corespunde unei anumite note muzicale.
https://musiclab.chromeexperiments.com/	Muzică	Vibrății, tonuri și măsurători de timp.
https://www.noteflight.com/	Muzică	Scrierea unei partituri muzicale.
https://www.mydso.com/dso-kids	Muzică	Ascultați sunete de la diverși compozitori și aflați mai multe despre toate instrumentele

Aplicație	Utilitate	Descriere pe scurt:
		cântate de muzicienii orchestrei simfonice din Dallas, create special pentru DSO Kids.
https://flat.io/	Muzică	Flat este o platformă de notare muzicală colaborativă atât pentru compozitorii începători, cât și pentru profesioniști.
http://www.imuscica.eu/	Muzică	Cântând muzică este o modalitate mai inteligentă de a învăța matematica și științele. iMuSciCA este o abordare de pionierat care folosește muzica pentru stimularea creativității și a învățării mai profunde, creând astfel noi baze în curricula europeană STEAM.
http://www.dariamusic.com/	Muzică	Activități pentru clasă folosind muzică / călătorii în jurul lumii prin cântece.
https://www.classicsforkids.com/	Muzică	Joci jocuri muzicale, găsești resurse educaționale pentru copii, profesori, părinți și te ajută să compui propriul cântec.

APLICAȚII pentru lecțiile de DESEN

http://www.quivervision.com/	Desen	Desenele pot fi animate prin AR.
https://quickdraw.withgoogle.com/#	Desen	Creați și adăugați desenele dvs. la cel mai mare set de date de măzgălire din lume, partajat public pentru a ajuta la cercetarea învățării automate.
https://www.studyladder.com/resource/s/activity/fullscreen?id=19480	Desen	Desenează utilizând o grilă (Această activitate necesită Adobe Flash Player pentru a rula. Elevii cu tablete care nu pot rula Adobe Flash nu vor putea juca această activitate).



DigiTeaL

IO4.A4 – RECOMANDĂRI – GESTIONAREA ELEVILOR ONLINE

Redactat de:



INFORMAȚII DESPRE ACEST PRODUS

Produs realizat: IO4 – Ghidul Non-tehnic DigiTeaL

Activitate: IO4-A4: Ghid

INFORMAȚII DESPRE PROIECT

Acronimul proiectului: DigiTeaL

Titlul proiectului: Digital Teaching Literacy

Numărul proiectului: 2020-1-UK01-KA226-SCH-094429

Sub-programul sau KA: KA2 Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices

Sector: School Sector

1. Fundalul general

Aceste linii directoare au fost create pentru a acoperi cinci subiecte de management al clasei, identificate în Faza 1 a proiectului DigiTeaL prin sondaje, focus grupuri și interviuri cu profesori, care au dus la crearea DigiTeaL framework.

Rezultatele naționale și comparative din Faza 1 a colectării de date sunt disponibile pentru a fi citite online.

În Faza 2, am discutat din nou cu profesorii pentru a solicita mai multe informații în mod specific despre cele cinci subiecte legate de managementul clasei, iar recomandările și cele mai bune practici din aceste discuții sunt prezentate mai jos.

2. Descrierea generală a participantilor

Interviuri și focus grupuri au avut loc în toate țările partenere. În funcție de ceea ce a fost cel mai convenabil pentru participanți, acestea au fost efectuate fie în persoană, la telefon sau prin sisteme de întâlnire online, cum ar fi Zoom sau Microsoft Teams.

În Cipru, au participat 5 educatori - 2 cu experiență în învățământul primar, 2 în învățământul secundar și unul cu experiență la ambele niveluri. Toți aveau un mediu educațional diferit, predând TIC, STEAM, biologie, engleză și matematică.

În Germania, au participat 4 profesori și profesioniști din domeniul educației cu experiență în predarea cursurilor online. Participanții au fost: doi profesori de liceu („gimnaziul” – liceu) (discipline: spaniolă, franceză, germană, muzică), un profesor la un colegiu profesional (subiecte: engleză, sănătate) și un lector de facultate (domeniu: asistență socială). și etica).

În Grecia, au participat 5 profesori: 3 au fost profesori de școală primară și 2 au fost profesori de gimnaziu. Profesorii din clasele primare erau generaliști, iar profesorii din gimnaziu predau literatură și fizică.

În România, au participat 9 consilieri școlari și profesori din învățământul primar și gimnazial. Toți predau o serie de materii. Sunt specialiști în educație care planifică și desfășoară activități de consiliere educațională individuală sau de grup al căror obiectiv este adaptarea elevilor la problemele specifice mediului școlar, precum și carierei didactice, educație sanitară, dezvoltare personală, educație socială și civică. Toți au avut experiență anterioară cu elevii CES în învățământul de masă.

În Marea Britanie, au participat 6 profesori, 1 în școală primară, 3 în școală gimnazială și 2 la facultate (pentru elevi cu vîrstă cuprinsă între 16-18 ani). 6 au lucrat în învățământul de masă (cu câțiva elevi CES), iar 1 a lucrat în învățământul CES. Profesorul din clasele primare era generalist. Profesorii de la a doua școală au predat muzică, matematică și teatru. Profesorii de la facultate au predat educație fizică (PE) și economie.

3. Rezultate și cele mai bune practici

Subiectul 1: Riscurile și Beneficiile învățării online pentru elevi

Cele mai bune practici

- Căutați modalități de a gestiona obstacolele, cum ar fi conexiune proastă la internet sau lipsa echipamentului.
- Instrumentele care promovează interactivitatea sunt vitale pentru predarea online.
- Profitați de predarea online pentru a vă adapta la ritmurile diferiților studenți (de exemplu, instrucțiuni video pe care elevii le pot viziona de câte ori au nevoie).
- Transferați activitățile online care au funcționat bine către predarea față în față (de exemplu, chestionare).
- Încercați să cereți elevilor să-și închidă camerele sau să deconecteze dispozitive suplimentare de la internetul de acasă dacă există probleme de conexiune în timpul unei lecții.
- Luați în considerare dacă există oportunități de a determina elevii să se miște în mediul lor fizic în loc să stea și să se uite la ecran pe parcursul sesiunii. Se pot ridica și găsi un articol relevant în casă, de exemplu?
- Este posibil să puteți utiliza datele telefonului pentru a îmbunătăți conexiunea la internet a laptopului.

Profesorii au identificat beneficiile generale ale predării online, nu numai în timpul pandemiei. De exemplu, poate fi folosit cu elevii cărora le este dificil să participe la cursuri față în față din cauza dizabilităților, a stării de sănătate sau care trăiesc într-o zonă îndepărtată/inaccesibilă (cum ar fi insulele de pe continent). O astfel de utilizare ar promova accesul egal la educație.

Utilizarea forțată a predării online în timpul pandemiei a avut ca rezultat, de asemenea, o mare dezvoltare profesională în acea perioadă, deoarece toți profesorii au trebuit să învețe cum să folosească noile instrumente tehnologice și să își modifice stilul de predare pentru utilizarea online. Acest lucru i-a afectat diferit pe profesori, chiar și în aceeași țară și zonă, deoarece, în timp ce unii au văzut-o ca o oportunitate sau o provocare interesantă, alții au considerat-o obositoare, stresantă sau o sursă de anxietate.

Profesorii din România au constatat că lipsa pregăririi pentru a preda online a fost, de asemenea, o cauză de stres, la fel ca și diferența notabilă de competență tehnologică în comparație cu studenții lor. Problemele tehnice combinate cu nevoia de a modifica planificarea lecțiilor și de a folosi noi moduri creative de a implica studenții, au făcut ca trecerea inițială la predarea online a fost dificilă. Profesorii din Marea Britanie au descoperit că o familiarizare sporită cu instrumentele a dat un sentiment de control, ceea ce a făcut predarea mai ușoară.

În Cipru, România și Marea Britanie, elevii s-au confruntat cu provocări, cum ar fi conexiune proastă la internet, lipsa echipamentului potrivit sau insuficient echipament (de exemplu, dacă mai mulți membri ai familiei au învățat și lucrează online în același timp). În multe cazuri, profesorii au recurs la schimbarea furnizorului de internet sau la modernizarea planului de

utilizare pentru a rezolva problema accesului la internet și, prin urmare, nu au avut alte sugestii în acest sens. Profesorii din Grecia au reușit să le solicite elevilor să-și închidă camerele și să deconecteze orice dispozitiv inutile de la internet, în momente în care conexiunea era proastă. Guvernul grec a încercat, de asemenea, să reducă congestionarea rețelei prin eşalonarea predării la diferite niveluri. De exemplu, orele de școală primară erau programate dimineața, iar cele de gimnaziu de la prânz. Profesorii din Cipru foloseau uneori datele de pe telefoanele lor pentru a crea un hotspot pentru laptopurile lor atunci când conexiunea era proastă.

Profesorii din Germania, Grecia și România au observat că unii elevi și-au pierdut interesul sau motivația. Profesorii germani au găsit acest lucru în special pentru elevii care profită de comunicarea și distrația pe care o au cu colegii lor și învață mai ușor astfel. A trebui să învețe acasă în fața computerului se simte foarte plătititor pentru ei și își pierde motivația de a învăța. Profesorii greci au constatat și un decalaj de comunicare, din cauza imposibilității de a observa reacțiile și emoțiile elevilor, ceea ce a îngreunat gestionarea elevilor în sala de clasă online. Prin urmare, este considerată importantă utilizarea instrumentelor care promovează interactivitatea. Exemple în acest sens au inclus utilizarea de soluții software, cum ar fi săli de întâlnire, pentru a încuraja activitățile sau discuțiile în grupuri mici. Pentru copiii mai mici, mediul lor de acasă ar putea fi folosit pentru a extinde spațiul fizic al clasei. De exemplu, li se poate cere să se ridice de la birou și să găsească un anumit obiect în casă sau să numere unele articole, cum ar fi scaunele.

Pentru disciplinele bazate pe performanță, predarea online ar putea fi dificilă. Nu s-au putut corecta elevii dacă au făcut vreo mișcare incorrektă, la vizualizarea lor doar prin casete mici de pe ecran. Pentru mai multe materii fizice, profesorii din Marea Britanie au observat că uneori elevii urmăreau o lectie în timp ce se aflau în mașină sau altfel nu puteau participa fizic, ratând astfel unele dintre beneficiile orei. Acest lucru a avut un efect secundar pentru recrutările viitoare. De exemplu, pentru primul an după blocarea pandemiei, mai puțini studenți au ales drama ca opțiune GCSE sau A-level (lucrând la examenele din Marea Britanie la vîrstă de 16 și 18 ani). Cu toate acestea, acest efect a fost reversibil dacă școlile au promovat și au investit într-adevăr în acele materii.

Ca aspect negativ al predării online, majoritatea profesorilor greci au menționat dificultatea de a socializa a copiilor. Un profesor din Marea Britanie a descoperit că studenții de teatru au devenit mai introvertiți și și-au pierdut încrederea. Profesorii români au observat că, deși agresiunea fizică a încetat, s-a înregistrat o creștere a hărțuirii cibernetice. Dependenta crescută de ecran a fost, de asemenea, o preocupare. Cu toate acestea, profesorii germani au simțit că mulți elevi au beneficiat de lipsa tulburărilor fizice din partea colegilor de clasă sau a împrejurimilor școlii în timpul orelor live. Ei s-au simțit mai în siguranță și mai calmi acasă și s-au putut concentra mai ușor asupra sarcinilor date și s-au putut absorbi mai ușor de învățare.

Studenții din Cipru au găsit unele activități, cum ar fi chestionare online, captivante și interesante și ar dori să le continue în situațiile față în față. Profesorii din Marea Britanie au fost de acord că anumite părți ale predării online ar trebui aduse în clasă. Feedback-ul a fost uneori lipsit sau neregulat în timpul orelor online, aşa că elemente precum chestionarele online ar putea ajuta, de asemenea, în acest sens.

Profesorii germani au remarcat că riscurile și beneficiile învățării online variază de la elev la student în funcție de nevoile lor individuale de învățare. Este important să răspundem acestor nevoi și situații diferite, oferind o varietate de metode și strategii de învățare.

Subiectul 2: Neticheta în Mediul de Învățare Online

Cele mai bune practici

- Creați o politică de „netichetă” și împărtășiți-o profesorilor, elevilor și părinților.
- Implicați studenții în crearea politicii dvs.
- Cu colegii, adunați informații despre problemele cunoscute cu instrumentele pe care le utilizați.

În Cipru și Marea Britanie, participanții au sugerat că neticheta nu era cu adevărat o problemă pentru studenți, deoarece aceleași reguli pe care le aveau în clasă se aplicau și în educația online. Opțiunea „ridică mâna” a fost grozavă (deși nu este disponibilă în toate instrumentele de videoconferință la început). Profesorii greci, în schimb, (și un profesor din Marea Britanie) s-au gândit că ar fi bine să aibă pregătire privind neticheta atât pentru profesori, cât și pentru elevi, precum și informații despre așteptările împărtășite cu profesorii, elevii și părinții.

Profesorii germani au considerat că implicarea elevilor în crearea activă a netichetei pentru cursurile lor online este o modalitate bună de a rezolva sau de a preveni orice probleme în interacțiunile lor. În fața acestei noi realități, a fost foarte important să oferim timpul și oportunitatea de a vorbi despre comunicare, reguli și probleme în comunitatea clasei.

Profesorii greci și români au identificat un comportament problematic al elevilor la început. De exemplu, elevii care își ascund numele reale și sunt nepoliticoși în timpul orelor, sau creșterea înselăciunii și chiar a cyberbullying-ului între elevi, profesorii nefiind capabili să vadă și să controleze unele comportamente. Profesorii germani au identificat, de asemenea, hărțuirea cibernetică prin chat-uri private, iar profesorii din Marea Britanie au găsit o problemă similară, în care în timpul orelor, elevii foloseau un alt sistem pentru a argumenta online. O politică de netichetă agreată de la început poate să fi ajutat în acest sens. Pe lângă regulile standard de clasă, politica ar trebui să acopere noi reguli „doar online”, cum ar fi solicitarea studenților să dezactiveze sunetul în timpul unei sesiuni, cu excepția cazului în care au o anumită întrebare. Este posibil ca polița să acopere așteptările părinților în cazul în care au fost observate probleme. De exemplu, în Cipru, profesorii au observat că unii părinți le dădeau copiilor răspunsurile la întrebări în clasă, în loc să-i lase să gândească și să răspundă în ritmul lor.

În Grecia, profesorii au identificat nevoie de a avea informații și de a aduna toate lucrurile care trebuie făcute și greșelile sau omisiunile care creează probleme într-un singur instrument.

Subiectul 3: Creșterea implicării și motivației studenților în timpul învățării online

Cele mai bune practici

- Includeți pauze frecvente.
- Petreceți mai puțin timp predând și mai mult timp activitătilor fizice, activitătilor de grup și discuțiilor.
- Stabiliți clar obiectivul de învățare la începutul sesiunilor online.
- Folosiți videoclipuri și studii de caz pentru a face lucrurile mai captivante și mai interesante.
- Cereți elevilor să aibă camere pornite, astfel încât să le puteți monitoriza implicarea (unde acest lucru este permis de școală și de politica națională de confidențialitate).
- Folosiți activități de cunoaștere/reconectare dacă participarea începe să scadă în timpul unei sesiuni.
- Instruiți studenții în comunicarea prin e-mail dacă nu sunt deja obișnuiți cu aceasta.
- Luați în considerare dacă metodele online pot fi transferate față în față pentru a încuraja participarea studenților timizi sau liniștiți; mai puteau comunica în scris în loc de verbal?
- Păstrați contactul telefonic cu studenții în afara lecțiilor (de exemplu, fiecare student primește un apel telefonic de check-in de la tutorele de formular în fiecare săptămână).
- Configurați activități pentru a încuraja implicarea special pentru prima sesiune a dimineții.
- Informați părinții și contactați-i direct despre implicarea elevilor și problemele de participare.
- Luați în considerare dacă o parte de predare față în față poate fi utilizată pentru anumiți studenți cu participare sau implicare problematică.

În Grecia, profesorii credeau că interactivitatea lecțiilor este cheia pentru motivarea elevilor și pentru o lecție de succes. Uneori au fost speriați de lipsa de participare a studenților și au încercat să „transfere” motivația pe care o folosesc la predarea față în față. De exemplu, pentru a oferi ca exercițiu un joc online de cunoaștere/reconectare.

Soluțiile pe care profesorii încercau să le găsească au fost prin propriile cercetări și prin comunicarea cu colegii lor, dar și-ar dori să aibă informații mai bune despre acest lucru. Acest lucru a fost reluat de profesorii români, care au spus că inițial nu au existat măsuri standardizate la nivel de stat pentru a ajuta profesorii să descopere și să învețe noi tehnici pentru a atrage implicarea și motivația elevilor în timpul orelor online.

Acțiunile întreprinse la nivel național au fost utile, cum ar fi cursurile „Salvați Copiii” în programul „Ora de net” sau alte cursuri online oferite gratuit profesorilor. Cu toate acestea, majoritatea au trebuit să învețe singuri să folosească diferite aplicații și programe care ar ajuta la adaptarea metodelor de predare la învățarea online. De obicei foloseau table online, chestionare, aplicații participative, prezentări PowerPoint și filme. Profesorii germani au mai descoperit că uneori elevii lor le învață noi trucuri digitale care ar putea fi aplicate în timpul lecțiilor.

Cu răbdare și timp, „noua realitate” a pătruns și mulți studenți și-au dat seama că este mai distractiv să participe activ la cursurile online decât să nu participe. Pentru unii studenți au fost

posibile noi forme de participare. De exemplu, elevii timizi care nu doreau să vorbească cu voce tare în clasă, puteau acum să participe scriind comentarii și răspunsuri în chat.

Principala provocare a fost să-i convingem pe copii să-și țină camera aprinsă, pentru a păstra contactul direct cu ei. Nu existau reguli oficiale pentru asta, doar o recomandare de la Ministerul Educației din România, așa că profesorii nu puteau insista. De asemenea, profesorii germani au considerat acest lucru dificil, unul dintre ele comentând „*A vorbi într-un vid de ecrane negre a fost un sentiment oribil*”.

Profesorii din Marea Britanie au descoperit că motivația și implicarea elevilor au fost afectate de propriile lor caracteristici, de lipsa mediului de clasă și de lipsa abilităților tehnice și a echipamentelor. Elevii cu performanțe pre-pandemice scăzute au avut dificultăți mai mari de implicare și motivare, în comparație cu elevii cu performanțe pre-pandemice ridicare, care au avut mai mult sprijin și implicare a părinților. În mod similar, profesorii germani au descoperit că părea mult mai greu să-și motiveze elevii atunci când nu sunt prezenți fizic într-o clasă. Elevii au trebuit să învețe să își asume responsabilitatea pentru învățarea autonomă, pentru crearea propriului spațiu de învățare și pentru participarea activă la cursurile online.

Dacă elevii nu au avut un spațiu personal pentru a studia acasă, asta le-ar putea afecta motivația. În unele cazuri, frații puteau fi auziți alergând în fundal. Abilitățile tehnice scăzute și lipsa echipamentului tehnic ar putea fi, de asemenea, o problemă, deși acest lucru ar putea fi atenuat prin oferirea de laptopuri studenților și prin instruirea acestora în comunicarea online, cum ar fi trimiterea de e-mailuri. Acolo unde studenții puteau accesa lecțiile doar prin telefon, a cauzat probleme atunci când schimbau între mai multe aplicații, de ex. folosind OneNote, Teams și YouTube în timpul aceleiași lecții. Profesorii au remarcat că distribuirea laptopurilor a fost posibilă datorită granturilor guvernamentale.

Elevii cu CES ar putea găsi învățarea online mai atractivă, dacă ar fi obișnuiți să aibă sprijin individual în clasă. Utilizarea asistenților didactice pentru a oferi acelor studenți îndemnuri pentru a le reduce atenția asupra sesiunii ar putea ajuta la acest lucru. De asemenea, este important ca sesiunile să fie distractive, cu instrucțiuni scurte și multe demonstrații.

Profesorii din Marea Britanie au observat, de asemenea, o problemă cu sincronizarea, deoarece unii elevi s-au luptat să participe la cursuri online dimineața devreme și au solicitat ca lecțiile online să înceapă mai târziu decât școala în persoană. Acest lucru nu a fost posibil să se schimbe la niciuna dintre școlile interviewate, dar ar putea fi o opțiune de luat în considerare pentru școli și profesori, cărora li s-ar considera convenabil să fie flexibili.

Pentru un profesor din Marea Britanie, motivația a fost de a menține comunitatea unită, ceea ce a necesitat mult efort de echipă.

„Fiecare student a primit un apel telefonic în fiecare săptămână de la tutorele lor oficial în prima izolare. Când am intrat în a doua carantină, se făcea prezență în fiecare dimineată și aveam activități special concepute pentru începutul dimineții pentru a comunica cu elevii și a interacționa cu ei, iar toți elevii care nu se prezintau primeau un apel telefonic.”

Ca ultimă resursă, în cazul în care unii profesori din Marea Britanie aveau preocupări deosebite cu privire la angajamentul unui elev, ei îl chemau pe elev la școală, într-un mediu controlat, și predau față în față. Desigur, această posibilitate depinde de mulți factori, inclusiv liniile directoare naționale privind blocarea și izolarea socială, disponibilitatea transportului pentru elev, disponibilitatea profesorilor (dacă predau deja un calendar complet de cursuri online) și sănătatea/vulnerabilitatea tuturor celor implicați.

Cunoștințele personale ale studenților, dobândite prin predarea în persoană înainte de izolare, au fost citate ca un factor important de motivare; le-a permis profesorilor să răspundă mai mult nevoilor individuale ale fiecărui elev. Profesorii au considerat că acest lucru ar fi fost mai dificil cu studenții care erau predați doar online, fără interacțiune față în față.

Subiectul 4: Gestionaarea cursanților cu nevoi speciale în timpul învățării online

Cele mai bune practici

- Furnizați instrucțiuni în mai mult de un format, în funcție de nevoile elevilor.
- Furnizați instrucțiuni video sau demonstrații pe care elevii le pot viziona și reviziona în ritmul lor.
- Folosiți numele elevilor pentru a individualiza comunicarea și oferiți feedback pozitiv.
- Folosiți asistenți de predare în timpul predării online pentru a oferi sprijin suplimentar.
- Folosiți camere de chat în instrumente online, cum ar fi Teams, WebEx, pentru a oferi asistență individuală privată, după cum este necesar în timpul orei.
- Nu presați studenții să vorbească în timpul orelor online, lăsați-i să folosească chat-ul dacă preferă.
- Prioritizează conexiunea studenților cu personalul, care ar putea fi realizată prin mentorii dedicați sau asistenți didactice, întâlniri suplimentare online sau telefonice sau activități distractive (jocuri/povestiri) în loc de activități de predare.
- Dacă elevii au nevoi mai complexe, invitați-i la școală pentru a le permite să acceseze cursurile online cu un adult în sală care să-i sprijine.
- Postați materiale tipărite studenților dacă aceștia ar avea dificultăți în utilizarea versiunilor doar online.

În toate țările partenere, profesorii au avut o experiență în principal pozitivă în timp ce pregăteau cursuri online incluzive pentru studenții CES. Profesorii din Cipru au menționat că studenții cu CES erau mai confortabili să se implice prin chat și să își scrie contribuțiile în timpul activităților de brainstorming. În Grecia, profesorii au spus că elevii CES s-au simțit mai în siguranță și mai de succes în timpul predării online, deoarece au fost tăchinați mai puțin și au avut mai mult timp să proceseze întrebările profesorilor și informațiile noi. Ei au mai menționat că pentru copiii cu dificultăți de mobilitate sau cu boli cronice, predarea online a fost o experiență pozitivă, deoarece a fost mult mai ușor să acceseze lecții. Un profesor din Marea Britanie a constatat că studenții CES au progresat mai bine în timpul predării online, datorită unui număr mai mic de distrageri a atenției în cursurile online. În Germania, profesorii au descoperit în mod similar că elevii cu CES se simțeau mai în siguranță acasă și participau mai mult decât la cursurile offline.

Cu toate acestea, profesorii de discipline fizice și bazate pe performanță au descoperit că cursurile online ar putea distra mai mult atenția pentru studenții cu CES. A fost important să facem sesiunile distractive și interesante și să includem elevii CES ținând cont de nevoile lor. De exemplu, un profesor a pregătit carduri de instrucțiuni vizuale pentru elevii cu deficiență de auz și a folosit instrucțiuni scurte și clare pentru elevii cu deficiențe de vedere. Pentru subiectele bazate pe performanță, pregătirea videoclipurilor pentru a explica sarcini complexe a fost benefică, astfel încât elevii cu CES ar putea parcurge pas cu pas în propriul ritm. Acolo unde este necesar, materialele ar putea fi, de asemenea, afișate studenților, în loc să fie afișate doar online.

Profesorii au folosit, de asemenea, numele elevilor pentru a personaliza comunicarea. Feedback-ul pozitiv a fost esențial. Elevii cu CES aveau uneori nevoie de sprijin suplimentar pentru a menține conexiunea. De exemplu, ei pot avea întâlniri online suplimentare cu un mentor sau un asistent didactic dedicat (pe lângă apelurile telefonice regulate pentru fiecare elev din clasă, aşa cum este menționat în subiectul de mai sus). Profesorii și-ar putea face, de asemenea, timp pentru a face activități „distractive”, cum ar fi jocurile împreună sau citirea poveștilor, în loc să se concentreze doar pe materiale didactice, dacă ar simți că elevii cu CES sunt demotivați. De asemenea, era important să nu se pună presiune asupra elevilor, de ex. respectând dacă nu doresc să vorbească online.

Predarea online a permis profesorilor să folosească tehnologia într-un mod creativ. Elevii cu dificultăți de procesare au găsit uneori o provocare atunci când nu puteau să pună prietenilor o întrebare rapidă sau nu existau indicii nonverbale de preluat. Folosind camere de chat online private în instrumente precum Teams și WebEx, profesorii ar putea oferi informații suplimentare pentru studenții lor cu CES, dacă este necesar.

Dacă elevii aveau nevoi mai complexe, aceștia erau invitați la școală și puteau accesa cursurile online cu un adult în sală, care îi putea sprijini. În caz contrar, asistenții didactice s-au alăturat sesiunilor online pentru a oferi suport și îndemnări suplimentare studenților.

Profesorii germani au spus că este mai ușor să-i ajută pe elevii cu CES în mod direct, creând sesiuni de tip break-out, să explice sarcini sau să ofere alt sprijin individual, fără a-i deranja pe ceilalți elevi în timp ce aceștia își desfășoară sarcinile. Nu trebuia să părăsească fizic sala de clasă principală în timp ce acorda sprijin individual elevilor a fost un mare avantaj pentru profesori.

După cum au menționat profesorii din România și Marea Britanie, implicarea părinților în lecțiile online ale copiilor lor a fost importantă. Părinții au mai spus că au beneficiat de acest lucru pe măsură ce și-au cunoscut mai bine copiii.

Profesorii greci au evidențiat un potențial dezavantaj al predării online: șansa ratată pentru elevii CES de a fi acceptați de colegii lor într-un mediu de clasă.

Un alt dezavantaj remarcat de profesorii germani a fost că ar putea fi mai greu de observat când elevii CES au început să rămână în urmă.

Subiectul 5: Probleme privind confidențialitatea și datele personale în timpul învățării online

Cele mai bune practici

- Eliminați obiectele personale, cum ar fi fotografiile, din fundal înainte de a preda.
- Obțineți consimțământul elevilor și părinților lor înainte de a înregistra lecțiile online.
- Fiți clar dacă profesorii individuali trebuie să obțină consimțământul sau dacă acest lucru este realizat la nivel central de școală.
- Oferă elevilor și părinților sfaturi despre cum să-și protejeze confidențialitatea online.

Niciunul dintre participanți nu a avut pregătire oficială privind confidențialitatea și problemele datelor personale înainte de a începe predarea online. În Cipru, profesorii au devenit conștienți de probleme după ce părinții și-au exprimat îngrijorarea că elevii au camerele foto pornite. Acest lucru s-a încheiat cu Ministerul Educației afirmând că studenții ar trebui să-și țină camerele oprite în timpul predării online, pentru a evita posibile probleme legate de confidențialitate. În Grecia, profesorii au trebuit să facă multe cercetări pentru a ști ce ar trebui să facă ei și studenții pentru a-și proteja confidențialitatea. Profesorii germană au trebuit să-și găsească propriile cursuri pe această temă și uneori ajungeau să le plătească singuri.

În mod similar cu instrumentele specifice, profesorii germani au constatat că examinarea fiecărui instrument pe care plănuiau să-l folosească pentru securitatea datelor este foarte consumatoare de timp. Ei au remarcat că multe instrumente care sunt ușor accesibile și libere de utilizat au, de asemenea, cele mai multe probleme de confidențialitate și criptare și, prin urmare, nu sunt deloc utile în contextul educațional. Ar fi o barieră pentru profesori dacă ar trebui să informeze părinții cu privire la fiecare instrument folosit și să obțină consimțământul.

Majoritatea problemelor legate de confidențialitate au apărut din cauza predării și învățării efectuate la distanță. De exemplu, profesorii au trebuit să aibă grijă să nu arate obiecte personale, cum ar fi fotografii, în fundalul camerei foto în timp ce predau. Elevii ar putea avea probleme de tipul discuțiilor în familie, care ar avea loc în timp ce ei au ore online.

În unele cazuri, studenților li s-au oferit informații despre protejarea informațiilor personale online, care au fost considerate valoroase. În România, într-o etapă ulterioară, profesorii au avut acces la platforme online dezvoltate special la începutul primei carantine, pentru siguranță online în timpul orelor.

Pentru toți partenerii s-a cerut permisiunea de a înregistra, dar acest lucru a fost făcut fie la nivel central de școală, fie de către profesori. Nu au fost partajate înregistrări fără permisiunea elevilor și/sau părinților.

4. Recomandări pentru administrația școlii și factorii de decizie în domeniul educației

- Este posibil să trebuiască să analizați măsuri pentru combaterea problemelor tehnice, cum ar fi lipsa accesului la internet la domiciliu sau lipsa echipamentelor – acest lucru poate necesita finanțare la nivel regional sau național, în special în cazul accesului la, de ex. laptopuri sau tablete.
- Dacă recrutarea este în scădere pentru subiectele fizice sau bazate pe performanță (de exemplu, educație fizică, muzică, dramă), este posibil să puteți inversa tendința investind mai mult timp, efort și promovare în acele subiecte până când numărul se normalizează.
- Fiecare școală ar trebui să aibă o politică de predare online, împărtășită cu profesorii, elevii și părinții. Aceasta ar trebui să stabilească aşteptările privind comportamentul în timpul orelor online și să fie explicită cu privire la noile reguli doar online, care nu fac parte din comportamentul standard la clasă.
- La nivel de școală, încurajați schimbul de informații între profesori despre instrumente și activități bune de implicare și motivare.
- La nivel regional și național, stabiliți sisteme pentru a împărtăși cele mai bune practici adunate la fiecare școală.
- La nivel regional, național sau școlar, înființați cursuri de formare în special despre partajarea datelor și confidențialitate.
- La nivel regional, național sau școlar, creați documente de orientare separate pentru elevi și părinți, precum și pentru profesori, cu privire la modul de protejare a confidențialității lor în timpul predării online.
- La nivel regional, național sau școlar, clarificați ce consumămant este necesar înainte de înregistrarea sau partajarea cursurilor online și cine va obține consumămantul (profesori individuali sau administrația școlii).

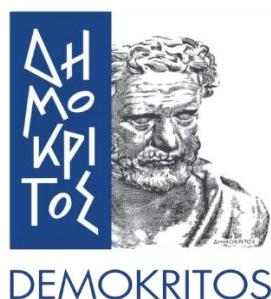


DigiTeaL

IO2 – GHID DE UTILIZARE A OPEN BADGES

Realizat de:

National Centre of Scientific Research „Demokritos”
Septembrie 2022



Rezumat

Acest *Ghid de utilizare a Open Badges* le arată profesorilor cum să producă un Open Badge pentru orice subiect pe care îl predau și include exemple de videoclipuri despre configurarea sistemului MeLDE Open Badges.

Listă figurilor

Figura 1: Ciclul Open Badge	96
Figura 2: Elementele pozitive ale Open Badges	96
Figura 3: Open Badges Realizează o Imagine Mai Bună.....	97
Figura 4: Descoperirea Open Badges: Cele 4 Cuvinte Cheie	98
Figura 5: Mozilla Backpack a devenit Badgr Backpack.....	98
Figura 6: A învăță și a câștiga	101
Figura 7: La ce folosește cu adevărat un Badge?	102
Figura 8: Taxonomia Badges	103
Figura 9: Cările Badges	104
Figura 10: Credibilitatea Open Badges.....	104
Figura 11: Aprobarea Open Badges	105
Figura 12: Un Eco-Sistem (Ciclu de Viață) al Open Badges	106
Figura 13: Logoul LMSului Moodle.....	108
Figura 14: Exemple de imagini pentru Badgeuri	109
Figura 15: Metadatele Open Badges.....	111

Introducere

Acest Ghid al utilizatorului Open Badges se adresează profesorilor și educatorilor și își propune să-i ghideze în procesele teoretice și practice de creare a unui sistem de evaluare Open Badge pentru materialul lor didactic.

Ghidul conține, de asemenea, exemple de videoclipuri de configurare a platformei MeLDE Open Badges, pentru mai mulți cursanți.

În special, acest ghid este o resursă pentru profesorii interesați să înțeleagă cum funcționează Open Badges și cum pot fi implementate în sala de clasă.

Pentru acei profesori care doresc să afle mai multe despre Open Badges, este disponibilă o versiune mai detaliată a acestui ghid (numai în limba engleză). În special, este oferită o privire de ansamblu istorică și teoretică mai analitică a Open Badges, împreună cu aspecte și termeni mai practici și tehnici, făcându-l un document mai avansat și mai tehnic.

Ghidul utilizatorului Open Badges este împărțit în trei secțiuni:

1. Fundalul Teoretic – istoria și contextul sistemului Open Badges.
2. Elemente Practice – tot ce este necesar pentru a utiliza Open Badges.
3. Exemple (Video) Moodle Open Badges – dacă sunteți gata să configurați un Open Badges, puteți merge direct la această secțiune pentru un ghid de utilizare rapid.

Documentul detaliat menționat mai sus conține mai multe informații în secțiunile 1 și 2, în timp ce secțiunea 3 este exact aceeași în ambele documente.

1. Considerații teoretice

1.1. Ce sunt Open Badges?

1.1.1. Digital Badges

Digital Badges sunt o reprezentare digitală, recunoaștere și dovada de formare abilități, rezultate ale învățării, realizări sau experiență, cum ar fi abilități hard (cunoștințe, competențe etc.), abilități soft (colaborare, comunicare etc.), participare și implicare în comunitate, certificare oficială etc.

În cuvintele Fundației MacArthur, care a introdus prima dată conceptul de Digital Badges în 2011:

Digital Badges sunt un mecanism de evaluare și acreditare care este găzduit și gestionat online. Badges sunt concepute pentru a face vizibilă și a valida învățarea atât în medii formale, cât și informale și au potențialul de a ajuta la transformarea locului și a modului în care este valorificată învățarea.

Pentru a spune simplu, **Digital Badge** este un indicator al realizării sau aptitudinii care poate fi afișat, accesat și verificat online. Aceste Badges pot fi câștigate într-o mare varietate de medii, dintre care un număr tot mai mare sunt în format online.

Există două tipuri de Digital Badges:

- Achievement Badges, acordate la finalizarea unui fel de tranzacție.
- Competency Badges, care reprezintă măsuri directe ale competenței.

Exemplu:

John participă la un curs intensiv de alfabetizare media și primește un Badge pentru a marca ce a realizat în final. Mary finalizează un test la sfârșitul cursului, cum ar fi un test online, primește o notă de 85% și i se acordă un Badge de competență.

1.1.2. Digital Badges și Open Badges

Un Digital Badge este o reprezentare online a unei abilități dobândite sau a unui set de abilități. Cu toate acestea, este doar o imagine care înfățișează o abilitate nou dobândită.

Open Badges, pe de altă parte, duce acest concept cu un pas mai departe și permite verificarea abilităților, intereselor și competențelor prin credibilitatea organizației care le emite.

Open Badges sunt Digital Badges verificabile, portabile cu metadate încorporate (baked) despre abilități, realizări și experiență și ele pot fi partajate pe web. Fiecare Open Badge este asociat cu o imagine și informații (metadate) despre Badge, cum ar fi purtătorul, emittorul și dovezile de sprijin, informații care sunt decisive pentru credibilitatea Open Badges.

Open Badges poate fi folosit pentru a stabili obiective, pentru a motiva comportamentul sau pentru a demonstra succesul. Ele pot fi deosebit de utile pentru recunoașterea noilor forme de învățare dincolo de mediul tradițional de clasă. Învățarea are loc peste tot, iar Badges oferă o modalitate de a valida rezultatul.



Figura 1: Ciclul Open Badge

Astfel, în același mod în care adunați ingrediente împreună pentru a face o prăjitură, așa adunăti un Badge. Și din nou, așa cum nu puteți elimina apoi un ingredient din tortul copt, la fel nu puteți schimba un Open Badge: odată ce a fost 'adunat' adică, odată ce metadatele (informațiile de pe Badge) au fost finalizate acestea sunt „blocate”.

Există numeroase diferențe importante între Open Badges și Digital Badges întrucât Open Badges sunt:

- **libere și deschise**, adică **nu sunt controlate** de nici o organizație specifică ci de o comunitate mondială, pentru că infrastructura Open Badges (OBI) este o tehnologie liberă, open-source;
- **verificabile**, pentru că ele conțin date incorporate (metadata) care sunt legate în spate de emisator, criterii și orice dovadă care poate fi verificată;
- **bazat pe dovezi**, deoarece informațiile despre cine, de ce și pentru ce a fost emis Badge este codificată în ea ca metadata;
- **capabile să fie organizate în pachete**, Badges din sistemul unei organizații pot fi construite pe baza celor din alt sistem; Acest lucru creează un ecosistem bogat pe care indivizii îl pot folosi pentru a construi povestea abilităților, cunoștințelor și experienței lor;
- **transferabile**, pentru că Badges câștigat într-un mediu poate fi împărtășit în altul.

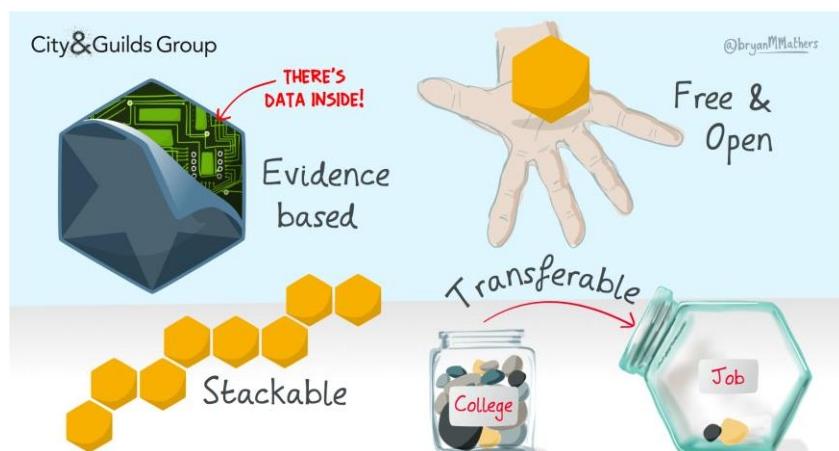


Figura 2: Elementele pozitive ale Open Badges

Open Badges **mută controlul la utilizator**. Badges sunt private până când sunt publicate de utilizator. Ele oferă o modalitate ușoară de a arăta un portofoliu de abilități fără ca terții să fie nevoiți să treacă printr-un munte de date.

Următorul videoclip prezintă ce sunt Open Badges și rolul lor în învățarea contemporană.

Video: Ce este un Badge?



Există multe definiții pentru Open Badges, cele mai precise sunt prezentate mai jos.

Open Badges...

- sunt o reprezentare digitală, recunoaștere și validare a învățării și abilităților;
- sunt semne vizuale de realizare, afiliere, autorizare sau altă relație de încredere partajabilă pe web;
- sunt folosite pentru a motiva elevii /pe cei care învăță și fac procesul de învățare mai antrenant;
- permit crearea de sinergii între cei care învăță/cei care le primesc, emitătorii de Badges și potențialii viitori angajatori, funcționarii care organizează admiterea la facultate etc., care sunt, de asemenea, cunoscuți drept consumatori ai Badge;
- promovează accesul deschis și participarea tuturor părților interesate implicate în procesul de identificare;
- pot fi obținute după ce anumite criterii au fost îndeplinite cu succes;
- reprezintă o imagine mai detaliată decât un CV sau un rezumat de activitate, deoarece pot fi prezentate în combinații în continuă schimbare, creând o imagine în continuă evoluție a învățării pe tot parcursul vieții a unei persoane.



Figura 3: Open Badges Realizează o Imagine Mai Bună...

Există 4 cuvinte care rezumă esența și acțiunile necesare atunci când utilizați Open Badges (Figura 4):

1. **Emitere:** oricine poate crea (proiecta) și emite Open Badges pentru a recunoaște și valida realizările altora.
2. **Obținere:** oricine poate obține Open Badges pentru abilitățile pe care le dobândește și cunoștințele pe care le învață fie online, fie în persoană.
3. **Afișare:** cei care învață/cei care le primesc pot afișa și partaja Open Badges nou dobândite pe profilurile lor digitale de internet în calitate de înregistrări verificabile a ceea ce au învățat.
4. **Înțelegere:** Potențiali angajatori și/sau cei care se ocupă cu admiterea la facultate, cu alte cuvinte, Consumatorii Badges, pot verifica aceste Open Badges și să le accepte ca înregistrări ale realizărilor.

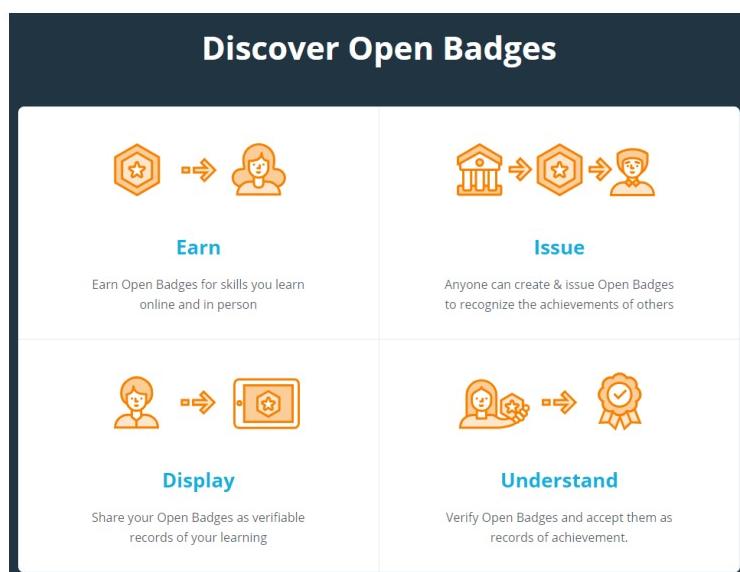


Figura 4: Descoperirea Open Badges: Cele 4 Cuvinte Cheie

1.2. Scurtă Istorie a Open Badges

Open Badges au fost introduse pentru prima dată în 2011. În 2018, Open Badges Specification 2.0 a fost finalizată și lansată public. Open Badges 2.0 oferă funcții noi puternice, cum ar fi aprobări, internaționalizare și capacitate multi-lingvistice, versiuni, îmbunătățiri pentru accesibilitate etc. În 2019, Mozilla a retras oficial Mozilla Backpack și a încheiat un acord cu Concentric Sky pentru a migra utilizatorii și Badges către Badgr Backpack. În cele din urmă, în 2020, a fost lansat Open Badges 2.1.



Figura 5: Mozilla Backpack a devenit Badgr Backpack

1.3. De ce să folosiți Open Badges?

Pe scurt, beneficiile utilizării Open Badges sunt:

- Badges pot demonstra o gamă mai largă de abilități și realizări ale unui cursant dobândite prin metode și activități de învățare formale, non-formale și informale.
- Badges pot motiva participarea și colaborarea, deoarece oferă un stimulent și încurajează persoanele să participe la un program de formare și să colaboreze cu colegii lor.
- Badges sunt obiecte digitale portabile și verificabile. Toate aceste informații pot fi împachetate într-un Badge de tip fișier imagine care poate fi afișat pe CV-uri online și pe rețele sociale.
- Badges includ descrierea realizării: adică, ele descriu calea particulară pe care a urmat-o un cursant pentru realizarea sa, însotită de dovada pentru susținerea obținerii Badge.
- Badges includ informații despre identitatea celui care le-a primit, un link la informațiile despre cel care le-a emis și un link la o descriere a ceea ce reprezintă Badge.
- Badges pot fi folosite pentru a debloca căile de învățare și carieră. Ele pot fi folosite pentru a sprijini indivizii în atingerea obiectivelor de învățare, pentru a oferi rute către angajare; și să cultive și să progreseze talentul în cadrul organizațiilor.
- Badges pot reprezenta atritive personale care contează pentru angajatori (cum ar fi abilitățile soft).
- Badges pot fi folosite într-un context profesional. Mii de organizații, inclusiv organizații non-profit, angajatori majori sau instituții de învățământ, emit Badges în conformitate cu Open Badges Specification.

1.4. Cum să începeți

Pentru profesorii care lucrează într-o școală sau în orice alt cadru educațional, primul pas este să se asigure că școala/centrul educațional la care lucrează posedă un sistem modern, fiabil și flexibil pentru a emite și a acorda Open Badges, cum ar fi un sistem de management al învățării (Learning Management System - LMS), care este întreținut și susținut corespunzător de o echipă tehnică. Acest sistem va trebui să funcționeze atât timp cât dorîți ca cursanții dvs. să fie capabili să verifice Badges lor, deci luați în considerare un plan de funcționare și suport pe termen lung.

Trebuie remarcat faptul că unele platforme LMS suportă de la sine Open Badges, în timp ce alte platforme LMS oferă interoperabilitate cu platforme specifice de Badges bazate pe parteneriate cu aceste platforme de Badges.

În plus, este esențial ca toți profesorii și studenții să înțeleagă cum funcționează Badges pentru a le utiliza astfel încât să le maximizeze beneficiile și să adauge valoare unui program de formare. În special pentru elevi, este imperativ ca aceștia să înțeleagă pe deplin cum ar putea să câștige și să-și afișeze Badges, deoarece acest lucru este vital pentru succesul oricărei implementări. Acest lucru ar putea fi realizat prin furnizarea unui Badge inițial pentru o sarcină foarte simplă, cum ar fi adăugarea unei imagini la profilul lor digital pe baza platformei LMS utilizate pentru a-i determina pe elevi să înceapă cu Badges. În plus, li se poate furniza un ghid despre unde și cum

pot fi partajate fie pe profilul lor digital, fie pe un backpack extern, de tipul Badgr și/sau pe profilurile lor din social media.

Următorul pas este stabilirea unui cadru pentru proiectarea și eliberarea Badges. Acest cadru poate fi revizuit oricând, dar ar trebui să includă o schiță a modului în care vor fi Badges:

Proiectat → Emis → Câștigat → Afișat → Partajat

1.5. Acțiunile Open Badges

Open Badges cuprind următoarele șapte acțiuni ale tuturor părților interesate implicate:

Creare → Emitere → Acordare → Câștigare → Afișare → Partajare → Verificare

1.5.1. Crearea

Primul pas în procesul de creare este probabil să se determine ce abilitate sau ce realizare să recunoască și apoi să se definească nivelurile de Badges. În plus, crearea Badge cuprinde toată construcția vizuală (design), sintactică și semantică a sa. Badges pot fi create și proiectate folosind programe de design grafic local (desktop sau mobil) sau bazate pe web. Acestea pot include:

- [Adobe Photoshop](#)
- [Adobe Illustrator](#)
- [Vectr](#)

Există, de asemenea, servicii online care oferă crearea de Badges „point-and-click” împreună cu acces la bibliotecile de design de Badges, inclusiv :

- [Portfolium](#)
- [OpenBadges.me](#)
- [Canvas](#)

1.5.2. Emiterea

Orice persoană sau organizație care are acces la un sistem care acceptă Open Badges poate emite Badges. Orice entitate care poate fi descrisă cu un nume, descriere, URL, imagine și adresă de e-mail este un candidat posibil pentru a deveni un Emitător. Partea importantă este că profilul Emitătorului ar trebui să reprezinte persoana sau organizația considerată de încredere de către câștigătorii Badge și cei care văd informațiile bagdeului, adică consumatorii Badge (angajatori, funcționari care organizează admiterea la colegiu etc.). După cum am menționat anterior, modul în care se emit Badges depinde de sistemul utilizat. Acesta poate fi o platformă LMS de tipul Moodle, care oferă capacitatea de a încărca o imagine a Badge, de a fixa criteriile de a le câștiga și de a le afișa și de a le partaja și probabil cel mai important de a găzdui curriculum (materialul educațional) pentru utilizatori.

1.5.3. Acordare

În continuare, are loc evaluarea celor care îndeplinesc/satisfac criteriile stabilite (finalizează sarcina/cursul), pentru a stabili cine va primi Badge. Odată ce criteriile stabilite au fost îndeplinite, Badges pot fi acordate celor care învăță/celor care le primesc fie automat, fie manual de către o persoană autorizată, cum ar fi profesorul cursului, prin intermediul LMS.

1.5.4. Câștigarea

Cei care învăță/cei care le primesc ar trebui să ia măsurile necesare pentru a îndeplini cu succes și a îndeplini criteriile stabilite și pentru a deveni eligibil pentru a câștiga un Badge. Gama de activități este vastă și poate fi finalizarea unui curs, finalizarea cu succes a unei evaluări (test, temă etc.) etc. Dacă cei care învăță/cei care le primesc interacționează cu LMS, câștigarea unui Badge poate fi un proces automatizat, altfel el va fi acordat manual de către profesorul lor prin intermediul LMS. Odată ce un Badge e câștigat este momentul de a afișa, partaja și a verifica acest Badge, ceea ce reprezintă punctul culminant al procesului Open Badges.

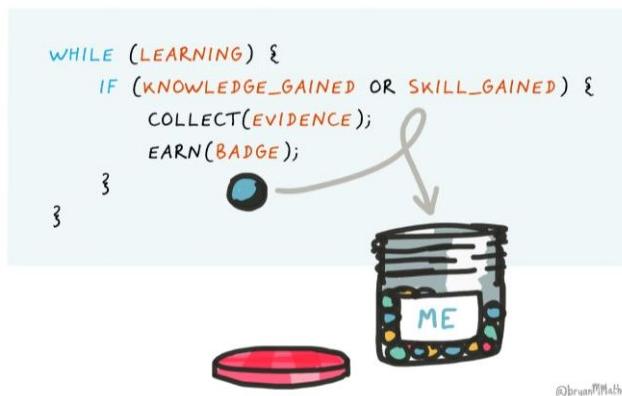


Figura 6: A învăță și a câștiga

1.5.5. Afisarea

Un Badge este legat de adresa de e-mail a unei persoane, deci este personalizat și, de obicei, poate fi exportat la un serviciu Backpack extern, cum ar fi Badgr, care este un sistem de depozit pentru stocarea, gestionarea și partajarea Badges. Printr-un Backpack, Badges pot fi partajate individual sau ca o colecție în diferite formate și către o varietate de site-uri, cum ar fi o pagină de profil LMS Digital, rețele sociale, site-uri web personale, site-uri de locuri de muncă, profiluri profesionale (de exemplu, LinkedIn), site-uri de bloguri, semnături de e-mail și CV-uri online.

1.5.6. Partajarea

Un lucru este să câștigi un Badge, dar asta nu înseamnă nimic dacă nimeni nu îl poate vedea. Aici intervine semnificația partajării. Open Badges sunt concepute pentru a fi partajate. Partajându-le, indivizii își expun realizările altora și le transformă într-o monedă valoroasă pentru a debloca noi oportunități. Un agent principal în găzduirea și partajarea Badges, împreună cu dovezile și artefactele legate de acestea, este tehnologia cu creștere rapidă a Backpack-lui. Backpacks-urile sunt depozite de dovezi (mostre de lucru, artefacte, proiecte) și certificări care se leagă de

competențele și realizările unei persoane. Competențele pot fi descoperite și atunci când Badges de competență sunt încorporate în alte surse, cum ar fi pe bloguri, site-uri web, portofolii electronice, rețele profesionale, cereri de locuri de muncă, site-uri/profiluri de rețele sociale, semnături de e-mail și CV-uri.

1.5.7. Verificarea

Dacă o persoană care învăță/ care le primește nu poate partaja Badge și dacă o terță parte nu îl poate verifica, atunci valoarea acestuia este semnificativ diminuată. Acesta este unul dintre principalele motive pentru a utiliza Standardul Open Badge. Verifierii din terțe părți (consumatorii), cum ar fi Angajatorii și/sau Funcționari care organizează admiterea la colegiu, pot vedea diferențele metadate asociate cu Badge (numele Badge, Emitentul, Criteriile, Cel care l-a obținut, data la care a fost obținut etc.) pentru a determina cine l-a emis și dacă este valabil.

La sfârșitul zilei, valoarea globală a unui Open Badge depinde de percepția consumatorilor și de următoarele valori (Figura 7):

- **Emitentul** care poate fi orice, de la o instituție, companie etc. la un grup de oameni sau un individ;
- Semnificația **Badge** (atribut, cunoștințe, realizare, competență, participare etc.);
- Cine a aprobat Badge (instituție, companie, grup de oameni, individ etc.);
- **Călătorie** (cale de învățare, cartografiere, reper etc.).

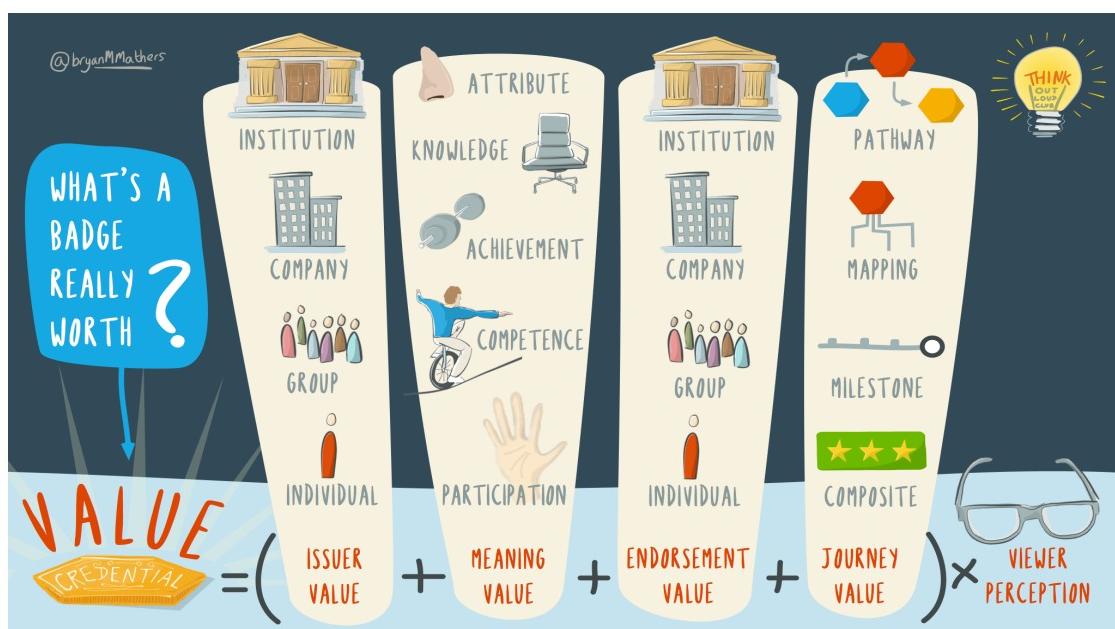


Figura 7: La ce folosește cu adevărat un Badge?

1.6. Considerații legate de Open Badges

1.6.1. Publicul

Publicul căruia î se adresează un Emitător de Open Badges nu este doar publicul direct, adică Cei care învăță/cei care le primesc care sunt Destinatarii Badgeului, ci și cel indirect, așa-numiții

Consumatori de Badges, care ar putea fi potențiali angajatori sau funcționari care organizează admiterea la colegiu/universitate. Fiecare public al Bageurilor este diferit, aşa că oricine se implică în această activitate trebuie să se gândească cu atenție la publicul său.

Atunci când cei care emit Badges se gândesc la publicul lor, ar trebui să ia în considerare următoarele întrebări:

1. Cine sunt ei/ele?
2. Ce îi/le motivează?
3. Cum doresc ei să se schimbe, să învețe sau să se dezvolte?

1.6.2. Taxonomia Badges (Categoriile de Badge)

Stim că Open Badges pot fi emise pentru orice. Cu toate acestea, este întotdeauna o idee bună să clasificați Badges pentru a ține evidența lucrurilor. Figura 8 prezintă o taxonomie simplă a Badges pentru a-i ajuta pe cei care emit să se gândească la diferite situații.



Figura 8: Taxonomia Badges

1.6.3. Colecțiile de Badges – Căi de învățare

De cele mai multe ori, cei care emit Badgeuri realizează necesitatea de a trece dincolo de Badges unice și de a începe să conecteze Badges în mai multe moduri, cum ar fi:

- Colecții de Badges bazate pe o anumită temă
- Badgeuri care se adaugă la un Badge general, de ex. un meta-badge
- Badgeuri care ar duce la o oportunitate.

Badges pot fi secvențiate într-un mod care nareză o călătorie de învățare sau o „cale” pe care cei care învață/cei care primesc Badges o urmează și variază ca durată și complexitate. După cum este prezentat în Figura 9, aceste căi pot fi formate ca:

- Pietre care alcătuiesc trepte, unde Badges trebuie câștigate într-o anumită ordine;
- O colecție de Badges referitoare la un subiect, din care cineva trebuie să câștige un anumit număr;
- Căi făcute de individ însuși din Badges care se referă toate la o anumită temă.



Figura 9: Căile Badges

1.6.4. Credibilitatea Open Badges

Una dintre cele mai importante întrebări pe care și le pun Cei care emit Open Badges este:

„Cum creezi un sistem credibil de Badges?”

De asemenea, atunci când Consumatorii primesc un Badge și doresc să verifice valabilitatea acestuia, ei se întreabă adesea:

„Cum știu eu că pot să am încredere în Badgeuri?”

Credibilitatea este o problemă cheie atunci când se utilizează Open Badges. Cei care le emit ar trebui să urmărească să emită Badges care să fie credibile:

- pentru publicul lor direct (cei care învăță/cei care primesc Badges) și
- pentru publicul lor indirect (consumatorii)

Cu alte cuvinte, emiterea unor Badges care sunt:

- Viabile;
- Valide;
- De încredere.

Este important să rețineți întotdeauna că „valoarea” unui Badge nu depinde de cât de dificil este să îl câștigi, ci mai degrabă dacă acțiunea întreprinsă pentru a obține acest Badge a fost semnificativă sau nu.

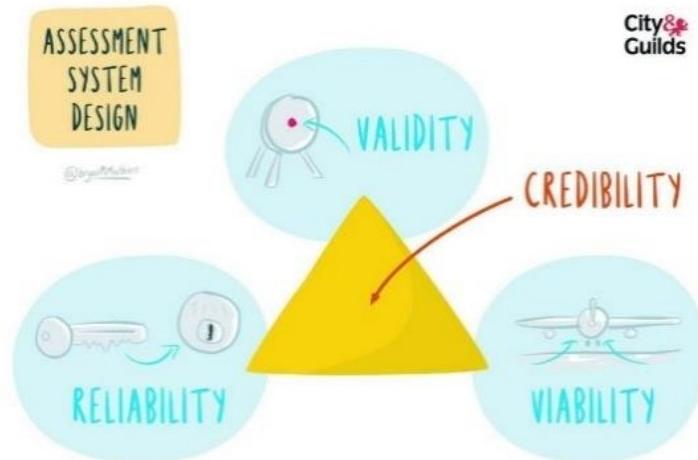


Figura 10: Credibilitatea Open Badges

Figura 10 ilustrează faptul că această credibilitate este de fapt în funcție de trei elemente:

- **Validitatea:** Va satisface Badge o nevoie specială? Va avea el valoare pentru cel care învăță/cel care primește Badges și consumator?
- **De Încredere:** Badge va fi evaluat în mod consecvent? Va funcționa bine tehnologia folosită pentru eliberarea, câștigarea și afișarea Badge?
- **Viabilitatea:** Are Badge criteriile corecte pentru ceea ce trebuie recunoscut?

1.6.5. Ce trebuie evitat

Ar trebui să luați în considerare unele aspecte care trebuie evitate atunci când utilizați Open Badges pentru a le asigura credibilitatea, cum ar fi:

Supra-utilizarea Badges

Oferirea de Badges pentru majoritatea sau pentru toate activitățile cursului ar putea diminua valoarea fiecărui Badge. Numărul optim de Badge într-un curs depinde de lungimea, tipul și structura antrenamentului.

Badgeuri Provocare Zero

Oferirea de prea multe Badges și, care în același timp, sunt ușor de câștigat, ar putea limita sentimentul de realizare pe care un cursant îl poate simți în urma obținerii acelui Badge și, din nou, poate diminua valoarea percepției a premiului. Câștigarea unui Badge ar trebui să ofere un anumit tip de provocare individului.

Badgeuri Lipsite de Sens

În cazul în care cei care emit Badges întâmpină dificultăți în a descrie ceea ce reprezintă Badge, aceștia ar trebui să ia în considerare dacă Badge are vreo semnificație sau relevanță pentru cel care învăță/cel care primește Badges sau pentru alții care vizualizează Badge.

1.6.6. Aprobarea Open Badges

Open Badges sunt ca produse comerciale care trebuie aprobate de o anumită instituție pentru a fi promovate într-o sferă mai largă și pentru a câștiga credibilitate și, în cele din urmă, sprijinul Consumatorilor de Open Badges.

Cu cât un Open Badges primește mai multe aprobări, cu atât pare mai credibil atât pentru cei care învăță/cei care primesc Badges cât și pentru consumatori, atâtă timp cât calitatea acestor aprobări (adică cât de credibile și competente sunt părțile care susțin?) rămâne absolut clară.

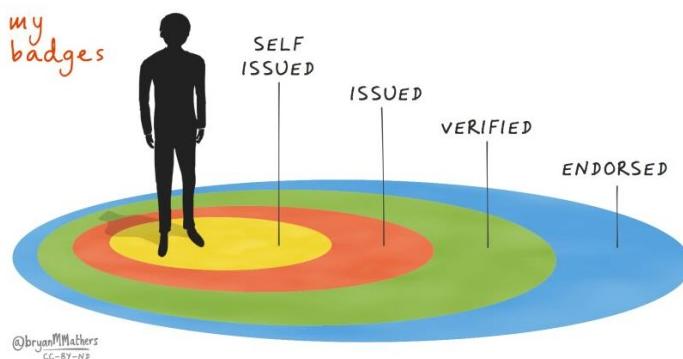


Figura 11: Aprobarea Open Badges

2. Elemente Practice

2.1. Ciclul de viață (Eco-Sistemul) Open Badges

Figura 12 prezintă ciclul de viață al unui Open Badge (Open Badges Eco-System):

Cei care emit Badges, care pot fi oricine, de la furnizorii de educație până la un site web sau orice organizație, mai întâi **creează (proiectează)** și apoi **livrează (premiază)** unui **Recipient (Câștigător)** imagini incorporate în Open Badges.

Cei care le câștigă le depozitează apoi într-un **Backpack** sau orice alt **dispozitiv de afișaj**.

Cel pe care se afișează este conectat la **Cel care emite** Badge care **verifică** conținutul și **afișează informațiile verificate (Meta-datele)** pentru orice **Consumatori** (Angajatori, Funcționari care organizează admiterea) care sunt interesați în realizările lor și doresc să **verifice validitatea și credibilitatea** Badge primit.



Figura 12: Un Eco-Sistem (Ciclu de Viață) al Open Badges

Din punct de vedere tehnic, un Open Badge este o imagine digitală, care conține metadate - informații despre cine a eliberat Badge, cui și pe ce bază. Prin urmare, este mai mult decât o imagine digitală. Este o acreditare digitală standard și verificabilă, ale cărei metadate se aliniază Standardului lui Open Badge creat de Fundația Mozilla și dezvoltat în continuare de IMS global. Pentru a crea un Open Badge standard, nu este necesară cunoașterea specificațiilor tehnice ale standardului. În schimb, se poate folosi o platformă Open Badge compatibilă cu standardul, cum ar fi popularul Moodle LMS.

De-a lungul anilor, numeroase companii au creat platforme de emitere a Badges care sunt conforme cu Specificațiile Open Badges. Ele oferă o gamă largă de servicii care permit utilizatorilor non-tehnici să emită acreditări Open Badges. Platformele electronice folosite pentru emiterea de Open Badges oferă o varietate de servicii personalizate, inclusiv designeri de Badges online, emitere, flux de lucru de evaluare, afișare, profiluri de utilizatori, partajare socială și instrumente de integrare cu LMSurile existente. Toate platformele electronice care emit Open Badges permit celor care primesc Badges destinaților să-și exporte Badges către

alte opțiuni online, cum ar fi platformele backpack. Acest lucru permite utilizatorilor să adune și să partajeze Badges câștigate pe diferite platforme alese de ei.

Există numeroase modalități de a emite și de a acorda Badges pentru cei care învață/cei care le primesc, dar acest ghid se concentrează pe LMS-uri de sine stătătoare și în special pe soluția de învățare online cu sursă deschisă și cea mai de încredere, Moodle LMS, care este folosită de peste 250 de milioane de cursanți din întreaga lume.

Moodle LMS, și modul de utilizare și exploatare a Open Badges în el, este prezentat în detaliu în Capitolul 3, împreună cu videoclipuri utile și ușor de urmărit pas cu pas. Înainte de asta, totuși, este important să parcurgem câteva elemente practice referitoare la Open Badges.

2.2. Sisteme de management al învățării (Learning Management Systems – LMSs) pentru configurarea unui eco-sistem Open Badge

Open Badges sunt acreditări portabile. Colecțiile de Badges, care pot fi emise de diferite organizații, pot fi afișate și partajate într-un mod care să aibă sens pentru utilizator într-o varietate de moduri, inclusiv o pagină de profil a Badge, un profil profesional, cum ar fi LinkedIn, într-un CV sau stocate pur și simplu într-un LMS, unde au fost câștigate inițial.

Un LMS este un instrument esențial pentru eLearning. Poate fi, de asemenea, o cheltuială majoră, mai ales dacă se caută un LMS robust, versatil, care să se potrivească nevoilor de dezvoltare eLearning. Astfel, administratorii educației tind să favorizeze LMS-urile de tip Open Source, deoarece este o soluție excelentă pentru a învăța atunci când au în vedere utilizatorul final.

LMS-urile de tip Open Source oferă oportunitatea de a dezvolta și implementa cursuri de e-learning și multe altele dacă îți dedică timpul pentru a le stăpâni toate caracteristicile. În unele cazuri, un LMS de tip Open Source poate veni cu o curbă de învățare, dar economiile de costuri și libertatea de proiectare ar putea merita în cele din urmă.

Din fericire, există o varietate de LMS-uri de tip Open Source care pot oferi o platformă de eLearning dinamică și flexibilă, fără a fi nevoie să depășească un buget specificat.

Studiile au demonstrat că gamificarea în educație implică cursanții în activități de învățare prin aplicarea principiilor jocului (puncte, progresie, competiție, Badges) și poate fi utilă pentru a ajuta cursanții să înțeleagă și să aplice în continuare informații noi.

Prin urmare, entitățile educaționale și profesorii trebuie doar să aleagă un anumit LMS de tip Open Source care este potrivit nevoilor lor, dar acest proces poate fi provocator. Un început bun ar fi să răspunzi mai întâi la câteva întrebări, cum ar fi următoarele:

1. Are LMS-ul o comunitate online de sprijin?
2. Este compatibil cu plug-in-urile de la terți oferite de dezvoltatori externi?
3. Care este calitatea interfeței sale de utilizator?
4. Este software-ul prietenos cu dispozitivele mobile?
5. Oferă principii de gamificare precum puncte, progresie, badginguri etc.?

Acest ghid sugerează utilizarea Moodle LMS ca Platformă de emitere a Badges, deoarece Moodle este cea mai de încredere soluție de învățare online din lume, deoarece este un efort susținut la nivel global.



Figura 13: Logoul LMS-ului Moodle

Motorul ecosistemului Moodle este Moodle LMS, platforma open-source sigură și personalizabilă, utilizată de peste 250 de milioane de cursanți din întreaga lume. Moodle este un LMS open source cu caracteristici inerente de securitate și confidențialitate. Proiectat în colaborare cu comunitatea globală Moodle, Moodle LMS permite educatorilor din orice sector să creeze spații online flexibile, sigure, accesibile și extrem de captivante pentru cursanții lor. Vine cu un kit complet de funcții care le permit educatorilor să creeze un spațiu privat de învățare online, plin cu instrumente care creează cu ușurință cursuri și nenumărate activități, care sunt toate optimizate pentru învățarea în colaborare. În plus, oferă o aplicație mobilă, care este disponibilă atât pentru Android, cât și pentru iOS și are un director extins de pluginuri Moodle pentru activități suplimentare, blocuri, teme și multe altele.

Mai jos puteți găsi o listă scurtă de alte LMS-uri Open Source (gratuite) cu link-uri către site-urile lor oficiale, care încorporează Ecosistemul Open Badges, precum și principiile de gamificare.



2.3. Specificațiile tehnice minime ale unui Open Badge

Badges sunt foarte ușor de creat, atâtă timp cât sunt îndeplinite unele specificații tehnice minime. Mai exact, există unele constrângeri minore în formatul și dimensiunea imaginii.

Un Open Badge este compus dintr-un fișier imagine cu metadate structurate încorporate în interiorul său. Imaginele trebuie să fie pătrate (lățime și înălțime egale), deși pot fi folosite forme diferite într-un pătrat transparent.

De asemenea, fișierul trebuie să fie în format .PNG sau .SVG. În plus, imaginea nu poate fi mai mică de 90 x 90 pixeli (ideal 100 x 100 pixeli) iar dimensiunea fișierului ar trebui să fie de maximum 256KB.

Dimensiunea recomandată a imaginii variază în funcție de platforma de Badges. Pentru fișierele PNG, se recomandă o dimensiune a imaginii de 400 x 400 - 600 x 600 pixeli.



Figura 14: Exemple de imagini pentru Badgeuri

Imaginea Badge, împreună cu numele Badge, sunt de obicei primul lucru pe care îl vor vedea consumatorii Badge și, împreună, numele și imaginea ar trebui să fie capabile să ofere o idee despre ce este Badge.

Imaginea Badge poate conține sigla (logoul) celui care l-a emis. Cu toate acestea, deoarece Badges pot fi afișate la dimensiuni de până la 90 x 90 pixeli, trebuie să se acorde o atenție deosebită pentru ca marca să rămână lizibilă și atrăgătoare din punct de vedere vizual.

Open Badges pot fi afișate la diferite dimensiuni. Imaginele trebuie previzualizate la aproximativ 90 x 90 pixeli pentru a se asigura că elementele sunt clare. Aceasta este cea mai mică dimensiune prin care aplicațiile încorporează în mod obișnuit imaginile în Badges de pe web. Badges sunt portabile și pot fi afișate într-o varietate de contexte digitale și pe diferite culori de fundal.

Dacă opțiunea „text alternativ” este disponibilă, este recomandabil să o utilizați astfel încât imaginile Badge să fie accesibile tuturor utilizatorilor.

Badges pot include text, diferite forme și culori. Logo-urile pot fi create folosind orice instrument de design. Pentru non-designeri, există instrumente gratuite de creare a Badges, cum ar fi openbadges.me și [Canva](http://canva.com).

Odată ce ați creat o imagine, puteți defini criteriile pentru acordarea acelui Badge și puteți adăuga alte metadate relevante la Badge prin intermediul unei platforme Open Badges, cum ar fi un LMS.

O platformă Open Badge poate oferi oricare dintre următoarele caracteristici sau toate:

1. **Cel care emite:** Crearea, gestionarea și distribuirea de Badges și permisiunea acordată celor care le primesc să obțină și să partajeze Badges.

2. **Cel pe care se afisează:** Redarea informațiilor despre Badge celui care îl câștigă și permite unui spectator să verifice Badge.
3. **Backpack:** îl permite celui care îl câștigă să importe Open Badges din alte sisteme și, eventual, să organizeze și să partajeze Badges cu alții.

2.4. Anatomia unui Open Badge (Metadatele)

Metadatele sunt date care descriu alte date sau informații.

De exemplu, când faceți o fotografie cu smartphone-ul, telefonul înregistrează date suplimentare, cum ar fi:

- când (și eventual unde) a fost făcută poza;
- cât de mare este fișierul de imagine;
- cine este autorul.

Aceste date suplimentare se numesc „metadate”.

Open Badges captează informații esențiale despre învățare și realizări prin „incorporarea” (stocarea) acestor metadate în interiorul imaginii Badge. Dacă sunt făcute publice, aceste informații pot fi accesate și vizualizate de oricine. O organizație emitentă verificată, împreună cu dovezile atașate ale unui detinător de Badge, îmbunătățesc credibilitatea Open Badges, la fel ca și numărul de aprobări pe care le atrage.

Prin urmare, un Open Badge este un fișier imagine cu o serie de informații „încorporate” (Metadate). Informații contextuale, cum ar fi:

- cine l-a câștigat (numele celui care învață/celui care l-a primit);
- ce reprezintă Badge (ce s-a învățat);
- cum a fost câștigat (setul de criterii);
- când l-au câștigat (data calendaristică);
- cine l-a emis (numele instituției/instituțiilor școlare).

sunt esențiale pentru definirea unui Badge în acest standard.

Aceste metadate sunt esențiale pentru ca un Digital Badge să fie un Open Badge Compliant și să nu fie doar un Digital Badge. Este adăugată unui Badge de către sistemul care îl emite și oferă informații utile despre Badge oricui dorește să verifice Badge sau să afle mai multe despre contextul achiziției de cunoștințe pe care o semnifică.

În termeni mai simpli, dacă cineva „desprinde” virtual imaginea exterioară, va vedea că există date în interiorul acelei imagini, aşa cum este prezentat în Figura 15. Trebuie remarcat că un subset sau toate aceste informații vor fi afișate într-un format vizual (imaginea Badge) oriunde este afișat Badge, dar este și stocată în interiorul metadatelor Badge digital, astfel încât să poată fi verificată oricând.

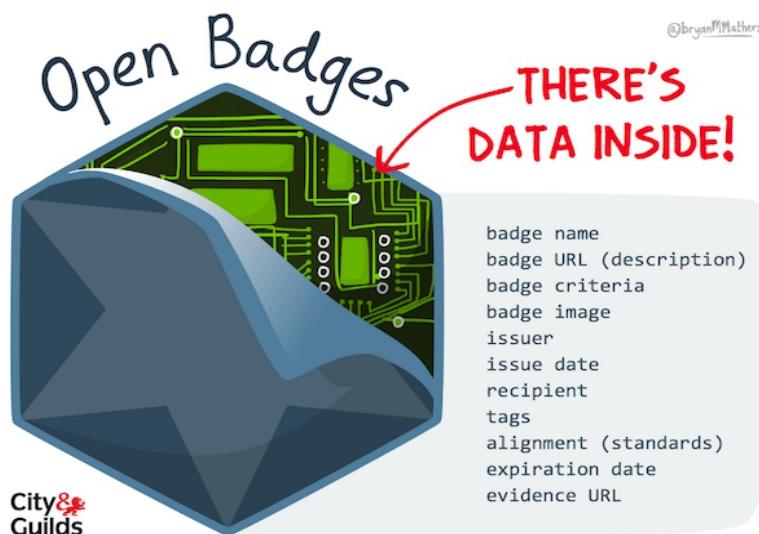


Figura 15: Metadatele Open Badges

Standardul Open Badges specifică informațiile necesare și opționale care trebuie incluse în metadatele imaginii Badge. Cu cât sunt furnizate mai multe informații, cu atât este mai ușor de explicitat contextul și starea actuală oricui este interesat (Consumatori de Badge).

Metadatele necesare includ:

- **Numele Badge:** Amintește conținutul unei abilități sau realizări în câteva cuvinte. Poate fi numele aptitudinilor/competenței.
- **Criteriile Badge:** Procesul de evaluare care trebuie urmat de candidatul care învăță/care primește Badge sau, cu alte cuvinte, sarcinile stabilite de cel care emite Badge și care au fost finalizate de către câștigătorul Badge pentru a se califica pentru un anumit Badge.
- **URL-ul Badge (Descrierea):** Oferă detaliile realizării: descrie contextul, precizează realizarea, se referă la sarcinile finalizate, explică procedurile de evaluare.
- **Data Emiterii:** Data exactă când Badge-ul a fost emis
- **Cel care emite Badge:** Un cont sau o înregistrare asociată cu organizația care emite Badge - cel puțin numele și adresa lor de e-mail. Organizația poate fi o companie, instituție sau persoană privată care eliberează un Badge pentru a recunoaște învățarea și realizările.
- **Cel care câștigă Badge (Cel care primește Badge):** Un e-mail sau un cont de utilizator asociat cu Badge pentru a identifica pe cel care câștigă/cel care primește Badge.

Metadatele opționale includ:

- **Alinierea (Standardele):** Standardele educaționale la care aderă Badge.
- **Data la care expiră:** Data exactă la care expiră Badge (dacă el expiră).
- **URL-ul dovedă:** Este foarte mult încurajat să îmbogăți și să susțineți revendicarea pentru o realizare specifică. Poate fi într-o varietate de formate: introducere text, încărcare fișier, imagine, video, cod al Badge sau chiar un alt Badge. Proba și dovezile abilităților dobândite vor trebui specificate aici, adică nota testului, sarcina (link, foto, video) etc.
- **Revocarea / Motivul revocării:** Un Badge ar putea fi acordat din greșală și trebuie revocat cu o explicație.
- **Taguri:** Termeni sau fraze pentru a descrie subiectele, competențele sau tipul de realizare ale Badge.

Badges sunt acordate unei persoane, fie automat, fie manual, atunci când aceasta a îndeplinit criteriile cerute (criteriile după care a fost evaluat Badge) sau a furnizat dovada necesara. Dovada pe care cel care câștigă/primeste Badge le trimite pentru a câștiga Open Badge pot fi incluse în metadatele din imaginea Badge. Dacă este adăugată, se leagă înapoi la dovada reală de stăpânire pe care a transmis-o cel care câștigă/primeste Badge și pe care cel care a emis Badge le-a aprobat.

O persoană poate colecta Badges de la diferite persoane care au emis Badge și poate alege unde să păstreze și să afișeze aceste Badges. Când o persoană își afișează unul dintre Badges, metadatele pot fi vizualizate și verificate de către alții pur și simplu făcând clic pe Badge.

2.5. Cum se scriu Metadatele Open Badges

Deoarece metadatele joacă un rol crucial în ceea ce privește validitatea și credibilitatea Open Badges, această secțiune oferă un ghid cuprinzător pentru Cei care emit Open Badges despre cum să creeze Metadate Open Badges pentru a transfera toate informațiile necesare atât către cei care învăță/cei care primesc Badges, cât și către consumatori.

(*) denotă câmpuri obligatorii.

Numele Badge (*)

Numele unui Badge ar trebui să fie scurt, iar criteriile pentru care a fost acordat ar trebui să fie ușor de înțeles. Deoarece Imaginea unui Badge și Numele lui sunt de obicei primele lucruri pe care un consumator de Badge le va vedea, este esențial ca îmbinarea acestor două elemente să fie capabilă să ofere o idee despre conținutul unui Badge.

Descrierea (*)

O Descriere este o scurtă explicație a revendicării făcute de Badge și o scurtă prezentare generală a ceea ce trebuie să facă cel care câștigă Badge pentru a-l primi. Când Badges sunt listate, partajate sau afișate, descrierile pot fi citite de consumatori de Badges, de exemplu, de către angajațiori, precum și de către cursanții care se gândesc să obțină Badge.

Deși există categorii oarecum diferite de Badges, o descriere bună a Badge va descrie pe scurt cât se poate de multe dintre următoarele caracteristici ale Badge atâtă timp cât ele sunt relevante:

1. Ar trebui să descrie contextul în care a fost obținut Badge.
2. Ar trebui să precizeze ce s-a realizat.
3. Ar trebui să se refere la sarcinile finalizează.
4. Ar trebui să explice procedurile de evaluare.

Cel care emite Badge (*)

Numele celui care emite Badge este numele persoanei, entității sau organizației care emite Badge. Dacă o platformă de Badges este utilizată pentru a emite Badges, cel mai probabil informațiile celui care emite Badge vor fi furnizate la crearea unui cont de emitent.

Orice persoană sau organizație poate crea un profil de Emitent și poate începe să definească și să emită Open Badges. Acest lucru este realizat de o gamă variată de organizații și comunități, care includ:

- Școli și universități;
- Angajatorii;
- Organizații comunitare și nonprofit;
- Agentii guvernamentale;
- Organizatori de evenimente și târguri științifice;
- Companii și grupuri axate pe dezvoltarea profesională (cum ar fi consorțiile MeLDE și DigiTeaL).

O entitate care poate fi descrisă cu un nume, o descriere, un URL, o imagine și o adresă de e-mail este un posibil candidat pentru a deveni un emitent.

Criteriile (*)

Criteriile enumerează toate cerințele detaliate pe care trebuie să le îndeplinească o persoană care câștigă un Badge pentru a deveni eligibilă și, în cele din urmă, pentru a primi un Badge. Criteriile sunt scrise pentru potențialele persoane care pot câștiga Badges, pentru a le oferi cât mai multe detalii specifice de care au nevoie pentru a obține Badges. De asemenea, criteriile sunt scrise pentru consumatorii de Badges, pentru a oferi o descriere detaliată a exact ceea ce trebuie să facă cei care primesc Badges pentru a obține un anumit Badge. Dacă există o rubrica de evaluare asociată cu Badge, profesorii ar trebui să ia în considerare să o distribuie aici.

- Un Badge poate fi asociat cu criterii multiple.
- Criteriile pot să fie obligatorii sau nu.
- Criteriile trebuie să fie asociate cu o descriere și cu indicarea unei dovezi acceptabile.
- Criteriile ar trebui să fie exhaustive, adică ar trebui să includă toate cerințele necesare pentru a obține Badge.
- Dacă un Badge este asociat cu o evaluare bazată pe competențe, criteriile Badge ar trebui să se alinieze foarte strâns cu declarația de competență.

Criteriile pot specifica, de asemenea, tipul de dovadă necesară pentru a obține Badge. De exemplu, un Badge poate solicita celor care potențial pot câștiga un Badge să trimită scrisori, să înregistreze un videoclip cu ei însiși în care ei demonstrează o abilitate sau să trimită dovada că au participat la un eveniment.

Pe cât posibil, criteriile Badge ar trebui să urmeze acronimul SMRIR, ar trebui să fie:

- **Specifice:** ce a obținut cel care a primit Badge prin faptul că a câștigat acest Badge?
- **Măsurabile:** cum va ști evaluatorul când a fost atins nivelul la care se acordă Badge?
- **Realizabile:** în ce moduri se poate obține Badge?
- **Importante:** merit câștigată acest Badge? ce oportunități deblochează Badge?
- **Realizate În Timp Util:** acest Badge expiră după o anumită perioadă de timp?

Alinierea

Câmpul de aliniere permite ca un Badge să fie aliniat la standardele academice sau profesionale recunoscute. Un Badge aliniat la standardele recunoscute este mai ușor de găsit și de înțeles de către consumatorii de Badge, ceea ce adaugă valoare pentru cei care câștigă Badges,

consumatorii acestora, și cei care le emit. Conținutul câmpului de Aliniere ar trebui să conțină o adresă URL/URI care să indice un element al unui standard educațional sau profesional sau o definiție de competență utilizată de mai multe organizații.

Taguri

Tagurile sunt termeni sau expresii alternativi pentru a descrie subiectele, competențele sau tipul de realizare ale Badge. Tagurile au scopul de a ajuta consumatorii de Badges și persoanele care potențial ar putea obține Badges să găsească Badges relevante. Ca atare, câmpul de taguri ar trebui să conțină cât mai multe cuvinte cheie relevante cât sunt necesare.

Data de Expirare

Dacă realizarea are o anumită noțiune de expirare, aceasta indică un marcat de timp când un Badge nu mai trebuie considerat valid. După acest timp, Badge ar trebui considerat expirat.

Data de Emitere (*)

Aceasta este data la care este eliberat Badge (după cum sugerează și numele). Majoritatea platformelor de Badges ar trebui să aibă grija de acest lucru automat.

Dovada

Câmpul de dovezi conține mărturii și probe ale unei realizări care este (sau cel puțin poate fi) unică pentru fiecare Badge. Ori de câte ori este posibil, câmpul Dovezii ar trebui să includă linkuri către documente, videoclipuri, imagini sau alte artefacte care susțin pretenția Badge cu privire la rezultatele celui care a primit-o. Astfel de dovezi fac revendicările unei persoane care câștigă Badge mai credibile.

Câmpul Dovezii poate include și dovezi textuale. Când introduceți text în câmpul de dovezi, se recomandă să evitați să repetați ceea ce este deja în câmpul Criterii. În schimb, Cei care emit Badge ar trebui să furnizeze detalii specifice și unice despre modul în care o anumită persoană care primește Badge destinatar a obținut Badge. S-ar putea folosi câmpul Dovezii pentru a descrie contribuțiile particulare ale unei persoane care câștigă Badge are o contribuție la un proiect sau pentru a descrie ceea ce a făcut o persoană care câștigă Badge în timpul unui eveniment.

3. Exemple ale Moodle Open Badges (Videouri)

Pentru a emite un Open Badge, trebuie să vă conectați mai întâi la Platforma MeLDE e-Platform sau la orice altă platformă Moodle pe care o utilizați, cu rolul de Trainer. Pentru a deveni Trainer, puteți cere unui fost Trainer sau administratorului platformei electronice (pe meldeeu@gmail.com pentru MeLDE) să vă atribuie acest rol.

Notă: *Dacă elevii nu dețin sau nu își amintesc adresa de e-mail, atunci profesorii pot crea adrese de e-mail false pe LMS și pot trece la emiterea și acordarea Open Badge deschise, care vor fi apoi stocate în pagina de profil de pe LMS. Este de la sine înțeles că situația ideală ar fi dacă studenții dețin un e-mail personal pentru a-și afișa și distribui ulterior Badges pe alte platforme backpack la alegerea lor.*

3.1. Cum să emiteți un Open Badge

1. Dați click pe **Pagina Course Archive**.
2. Alegeți Modulul pentru care vreți să emiteți un Open Badge.
3. Dați click pe butonul **Gear** din cadrul acestui Modul.
4. Dați click pe opțiunea **More...** din meniul care se desfășoară în jos.
5. Găsiți sub-meniu **Badges** și dați click pe butonul **Add a new badge**.
6. Completați cel puțin câmpurile obligatorii.

Câmpurile cu semnul de exclamare roșu în partea stângă sunt cele care sunt obligatorii și trebuie completate.

- i. **Detalii Badge:** Nume, Descriere, Imagine
- ii. **Detalii Cel care emite Badge:** Nume
7. Dați click pe butonul **Create badge**.

Vizionați [videoul despre cum se emite un Open Badge](#)
sau scanăți codul QR de mai jos:



3.2. Cum să stabiliți criteriile pentru un Open Badge

Pentru a stabili criteriile pentru un Badge deja emis (a se vedea subcapitolul: „**3.1 Cum se eliberează un Open Badge**“) urmați următorii pași

1. Dați click pe **Pagina Course Archive**.
2. Alegeți Modulul pentru care vreți să emiteți un Open Badge.
3. Dați click pe butonul **Gear** din cadrul acestui Modul.
4. Dați click pe opțiunea **More...** din meniul care se desfășoară în jos.
5. Găsiți sub-meniu **Badges** și dați click pe butonul **Manage badges**.
6. Dați click pe butonul **Gear** al Badge ale cărui criterii vreți să le stabiliți.
7. Dați click pe tabul **Criterii**.
8. Alegeți o opțiune de criterii din meniul care se desfășoară în jos, în funcție de următoarele:
 - i. **Prima opțiune de criterii este dacă doriți ca Open Badge să fie acordat manual sau prin intermediul unei e-platforme.**
 - a) Alegeți rolul e-Platform care va fi eligibil pentru a acorda manual elevilor un Open Badge.
 - b) Alegeți dacă criteriul se completează atunci când toate rolurile selectate acordă Badge sau dacă doar unul dintre rolurile selectate acordă Badge.

- c) Adăugați o descriere a Badge care va fi integrată în metadatele Badge.
 - d) Dați click pe butonul **Save**.
- ii. **A doua opțiune de criterii este dacă doriți ca Open Badge să fie acordat automat de platforma electronică, la finalizarea cursului.**
- Pentru ca Badges să fie acordate la finalizarea cursului sau a activității, **Finalizarea Cursului** trebuie să fie activată pentru curs cu o condiție specifică ca cel puțin o activitate să poată fi evaluată. Aceste activități trebuie să aibă drept criteriu de finalizare a activității faptul că **profesorii trebuie să primească o notă** pentru a le finaliza.
- a) Completați Nota Minimă necesară pentru ca un elev să obțină un Badge.
 - b) Adăugați o descriere care va fi integrată în metadatele lui Open Badge.
 - c) Dați click pe butonul „Save”.
- iii. **A treia opțiune de criterii este dacă doriți ca Open Badge acordat automat de platforma electronică după obținerea unui alt Open Badge în timpul cursului.**
- a) Alegeti ce Badges ar fi trebuit să fie acordate înainte ca Badges specifice să poată fi acordate automat.
 - b) Alegeti dacă criteriul este satisfăcut atunci când unul sau mai multe dintre Badges alese au fost câștigate.
 - c) Adăugați o descriere care va fi integrată în metadatele Open Badge.
 - d) Dați click pe butonul „Save”.
- iv. **A patra opțiune de criteriu este dacă doriți ca Open Badge să fie acordat automat de platforma electronică la finalizarea unor activități specificate ale cursului.**

Pentru ca Badges să fie acordate pentru finalizarea cursului sau a activității, finalizarea cursului trebuie să fie activată pentru curs și pentru ca activitățile să apară ca un criteriu, ar fi trebuit să fie activată urmărirea finalizării acestora.

- a) Alegeti activitățile Modulului/Cursului care trebuie finalizate pentru a obține Badge.
- b) Alegeti dacă criteriul este îndeplinit când toate sau oricare dintre activitățile selectate sunt finalizate.
- c) Adăugați o descriere care va fi integrată în metadatele Open Badge.
- d) Dați click pe butonul „Save”.

Vizionați [videoul despre cum se stabilesc criteriile](#)
sau scanăți codul QR de mai jos:



3.3. Cum să acordați un Open Badge

Pentru a acorda un Open Badge, trebuie mai întâi să îl activăm urmând pașii de mai jos:

1. Dați click pe **Pagina Course Archive**.
2. Alegeti Modului al cărui Open Badge vreți să îl acordați.
3. Dați click pe butonul **Gear** din cadrul Modulului.
4. Dați click pe opțiunea **More...** din meniu care se desfășoară în jos.
5. Găsiți sub-meniu **Badges** și dați click pe butonul **Manage badges**.
6. Dați click pe butonul **Gear** al Badge pe care vreți să îl acordați.
7. Dați click pe butonul **Enable access**.
8. Conformați permisiunea dând click pe butonul **Continue**.

Există 2 moduri în care poate fi acordată un Open Badge:

- i. În **mod manual**, dacă ați ales drept criteriu al Open Badge ca acesta să fie eliberat de un anumit rol (a se vedea subcapitolul: „**3.2 Cum să stabiliți criteriile pentru un Open Badge**”).
 1. Dați click pe tabul **Recipients**.
 2. Dați click pe butonul **Award badge**.
 3. Alegeti pe cei care primesc Badge din lista de pe partea dreaptă (apăsați pe tasta Ctrl pentru a alege mai mulți).
 4. Dați click pe butonul **Award badge**.
- ii. În **mod automat**, dacă ați ales oricare alt criteriu al Open Badge (Finalizarea cursului, Acordarea de Badges, Realizarea activității) (a se vedea sub-capitolul: „**3.2 Cum să stabiliți criteriile pentru un Open Badge**”).

Vizionați videoul despre cum să se acorde un Open Badge

sau scanăți codul QR de mai jos:



3.4. Unde să găsiți Open Badges pe care le-ați câștigat

Există 2 moduri de a găsi Open Badges pe care le-ați câștigat:

1. Prin accesarea Profilului dvs.:
 - i. Dați click pe numele profilului dvs.
 - ii. Dați click pe opțiunea **Profile** din meniu care se desfășoară în jos.

- iii. Aici puteți vedea Badges pe care le-ați câștigat pe tabul **About Me**, din sub-meniu Badges.
 - iv. Dacă dați click pe un Open Badge dintre cele pe care le aveți, puteți accesa toate metadatele sale și chiar să îl downloadați.
 - v. Dați click pe butonul **Download** dacă doriți să salvați Badge pe dispozitivul dvs.
2. Prin accesarea Preferințelor din Profilul dvs.:
- i. Dați click pe numele profilului dvs.
 - ii. Dați click pe opțiunea **Profile** din meniu care se desfășoară în jos.
 - iii. Dați click pe butonul **Manage badges** din sub-meniu Badges.
 - iv. Aici puteți vedea Badges pe care le-ați câștigat.
 - v. Puteți downloada toate Open Badges dvs. dând click pe butonul **Download all**.
 - vi. Puteți downloada oricare dintre Open Badges dvs. dând click pe butonul **Download**.

Puteți să faceți oricare Open Badge private dând click pe butonul **Make private**.

Vizionați [videoul despre unde să găsiți Open Badges dvs.](#)

sau scanăți codul QR de mai jos:



3.5 Cum să puneti un Open Badge în Badgr Backpack

Pentru următorii pași mai întâi trebuie să downloadați Open Badges pe care vreți să le puneti în [Backpack](#), accesând contul dvs. de pe MelDE (de pe altă platformă) (a se vedea subcapitolul: „**3.4 Unde să găsiți Open Badges pe care le-ați câștigat**“) și apoi să vă creați un cont pe Badgr și să vă conectați.

1. Dați click pe butonul **Add Badge** pe pagina [Backpack](#).
2. Trageți de Open Badges și puneti-le aici sau dați click pe opțiunea **Select File to Upload** și uploadați-le.
3. Dați click pe butonul **Add Badge**.

Open Badges dvs. sunt acum uploadate în Badgr [Backpack](#) și le puteți partaja ușor.

Vizionați [videoul despre cum să puneti un Open Badge în Badgr Backpack](#)
sau scanăți codul QR de mai jos:



4. Concluzii

Open Badges sunt atât o reprezentare, recunoaștere și validare digitală a cunoștințelor și abilităților, cât și o modalitate simplă și eficientă de a încuraja învățarea, colaborarea și de a recompensa participarea și efortul. Practic sunt imagini digitale, care conțin informații importante (metadate) legate de ceea ce este recunoscut, cum ar fi cel care emite Badge, cel care primește Badge, criteriile care au fost îndeplinite, dovada și data emiterii, printre multe altele. Ele devin din ce în ce mai populare pe scena educațională, dar, aşa cum este adesea cazul, au avantajele și adeptii lor, precum și dezavantajele și criticile lor.

Există o serie de probleme pe care profesorii ar trebui să le ia în considerare atunci când folosesc Open Badges pentru a profita la maximum de ele.

- De exemplu, asigurarea transparenței este o problemă cheie, iar profesorii ar trebui să fie foarte clari în definirea criteriilor lor de acordare, astfel încât cei care încearcă să verifice aceste Badges să poată vedea că nu a fost ușor să le câștige.
- În plus, Badges ar trebui să certifice un anumit tip și nivel de competență și realizare pe care un elev le-a demonstrat, atât în clasă, cât și în afara ei, astfel încât profesorii ar trebui să fie creativi în ceea ce privește introducerea Badges în diverse programe și activități co-curriculare. Acest lucru, mai mult decât orice, va oferi valoare celor care învăță/celor care le primesc, reflectând asupra abilităților lor și încercând să le exploateze pentru locuri de muncă.
- Badges ar trebui, de asemenea, să poată fi partajate pe web; prin urmare, profesorii nu ar trebui să le limiteze la un singur LMS, ci mai degrabă să ofere mijloacele pentru ca elevii să le transfere cu ușurință în backpacks externe pe viață pentru a le crește vizibilitatea.
- Profesorii ar trebui să ia în considerare întotdeauna automatizarea procesului de acordare, deoarece acest lucru îl va face mai scalabil și, de asemenea, le va ușura viața profesională, eliberându-i de volumul de muncă inutil.

Poate cea mai importantă întrebare care trebuie luată în considerare de către profesori este cum să facem un Badge credibil, mai ales că vocile care își argumentează scepticismul față de Badges sunt în creștere. De unde știi sigur că un Badge a fost de fapt „câștigat” și nu pur și simplu acordat

pentru îndeplinirea unei sarcini cu miză mică? Răspunsul este de a solicita ca înregistrările încorporate ale identității celui care a emis Badge să fie susținute de link-uri către pagini care explică în detaliu cum și de ce cel care a primit Badge l-a câștigat și oferă detalii suplimentare cu privire la programul său. Acest lucru dă valoare unui Badge și, prin urmare, poate atenua unele preocupări, dar este de așteptat ca dezbaterea să continue.

Cu toate acestea, există o opinie consensuală conform căreia Open Badges ar putea fi utilizate într-o manieră suplimentară, adică nu ar trebui să înlocuiască diplomele, diplomele etc. tradiționale, ci mai degrabă să le completeze. Toată lumea recunoaște că scena educațională evoluează rapid, în special în ceea ce privește tehnologiile digitale, iar entitățile educaționale sunt nevoite să se adapteze și să țină pasul dacă nu doresc să rămână în urmă.

Pandemia Covid-19 a adus cu sine noi nevoi de educație, fortând entitățile educaționale să folosească tehnologia mai mult ca niciodată, pentru a continua procedura educațională. Platformele de videoconferință și platformele de e-learning care găzduiesc MOOC-uri și proceduri de evaluare au fost aduse în prim-planul educației în încercarea de a salva situația, deoarece predarea și învățarea tradițională față în față devineau din ce în ce mai dificile. Cu această dezvoltare, tot mai mulți elevi aleg să învețe noi abilități în afara colegiilor și universităților tradiționale. Acest lucru nu înseamnă că metodele tradiționale de învățare vor fi considerate ca fiind învecosite. Înseamnă pur și simplu că o diplomă de colegiu sau universitate nu mai este singura acreditare care poate fi folosită pentru a evalua competența unei persoane. De asemenea, înseamnă că nevoie de Open Badges credibile și verificabile va crește în următorii ani.

Studiile au arătat că, în viitorul apropiat, se așteaptă ca Open Badges să câștige popularitate ca modalitate de a semnifica realizarea învățării, iar nevoie de a verifica legitimitatea Badges va crește pe măsură ce mai multe organizații intră pe piață și oferă propriile cursuri online. Drept urmare, din ce în ce mai mulți funcționari care se ocupă cu admiterea la facultate și angajatori se vor baza nu numai pe diplome și diplome tradiționale, ci și pe Badges și alte forme de acreditații digitale atunci când iau decizii de angajare.

Acest ghid a oferit o introducere detaliată în lumea Open Badges, fundalul lor teoretic, precum și informații practice și linii directoare cu privire la modul de implementare a acestora într-un scenariu real utilizând popularul LMS Moodle. Desigur, fiecare eco-sistem Open Badge va arăta diferit și va depinde de nevoile și obiectivele fiecărei entități educaționale. Este un eco-sistem dinamic care va evoluă constant în funcție de nevoile și motivațiile publicului său.



5. Glosar

Termen	Definiție
Aliniere	Un Open Badge poate fi aliniat la standarde educaționale sau alte standarde, caz în care metadatele sale vor include numele, adresa URL și descrierea standardului. Aceste informații de aliniere pot fi relevante pentru persoanele care vizualizează Badges acordate unui câștigător sau pentru un potențial câștigător care decide dacă să aplice pentru un Badge.
Backpack	Sistemul în care destinatarii Badge pot importa, organiza și partaja Open Badges pe care le-au câștigat (uneori denumite pașapoarte, portofele sau portofolii). Începând cu Open Badges 2.0, platforma candidată trebuie să poată importa toate formatele de Open Badges, precum și să demonstreze că metadatele Badge nu se pierd la exportul său. Exemplu: Backpack Badgr.
Baked Badge	Un Badge imagine care conține metadate specifice Open Badges încorporate (adunate). Adunarea Badge este procesul de încorporare a datelor într-o imagine a sa.
Consumator	Cineva care se uită la un Open Badge și la informațiile conținute în Badge, cum ar fi un angajator sau un funcționar care se ocupă cu admiterea la facultate. De asemenea, consumatorii pot iniția verificarea Badge.
Criterii	Informații detaliate despre ceea ce trebuie făcut pentru a câștiga un Badge. Beneficiarii potențiali pot folosi criterii pentru a înțelege ce trebuie să facă; consumatorii pot folosi criterii pentru a înțelege ce au făcut destinatarii pentru a câștiga Badge.
Descriere	Badges sunt însotite de descrieri atunci când sunt listate, partajate și afișate. Fiecare Badge poate include un tag scurt, o descriere pentru cei care câștigă și una pentru consumatori.
Digital Badge	Badges care nu sunt conforme cu standardul OBI. Sunt folosite adesea în jocuri video sau pentru a motiva comportamentul elevilor, dar nu sunt portabile între platforme.
Cel pe care se afișează	Un sistem care afișează un Open Badge și metadatele acestuia pentru ca alții să le vadă și oferă posibilitatea de a verifica acest Open Badge. Începând cu Open Badges 2.0, platforma candidată trebuie să afișeze un set minim de metadate ale Badge și să accepte verificarea inițiată de către utilizator a unui Badge.
Cel care primește/ cel care câștigă	Cineva care primește (câștigă) un Open Badge prin îndeplinirea criteriilor de obținere a Badge, adesea după ce a prezentat dovezi de învățare sau de dobândire a unei abilități.
Eco-sistem	Mediul din jurul Badge (actori, beneficiari etc.). Gama largă de instrumente și platforme interoperabile multiple care acceptă Open Badges.
Aprobări	Acțiune de validare, recunoaștere a valorii unui Badge, a unei organizații sau aprobarea a ceea ce este recunoscut destinatarului.
Dovada	Linkuri către și descrieri ale dovezilor legate de eliberarea unui Badge, cum ar fi articole din portofoliu sau relatari care descriu munca unei persoane care a câștigat un Badge.
Cel care emite Badge	O persoană, organizație sau comunitate care creează (proiecteză), gestionează și acordă Open Badges adesea în numele unui program. Începând cu Open Badges 2.0, platforma candidată trebuie să elibereze un Badge valid și să demonstreze cum este primit Badge de către destinatar.
Platforma care emite	O platformă permite persoanelor și instituțiilor să emită Badges cursanților lor. Cu alte cuvinte, dacă doriți să oferiți Badges elevilor dvs., vă creați și încărcați Badges pe o platformă emitentă, împreună cu criteriile de obținere a unui Badge și o descriere a sa. Apoi, de obicei, puteți trimite Badges studenților prin e-mail. Exemple de platforme de emitere a Badges includ Badgr , OpenBadges.me și Credly .
LMS	Sistem de management al învățării (Learning Management System – de exemplu, Moodle).
Metadate	Un set de date care furnizează informații despre alte date.
MOOC	Massive Online Open Course

Termen	Definiție
OBI (Open Badges Infrastructure)	Standardul tehnic pentru Open Badges dezvoltat de Fundația Mozilla și menținut de IMS Global. OBI facilitează portabilitatea și interoperabilitatea sistemului de badging.
Open Badge	Un tip specific de Digital Badge care respectă standardul Open Badges. Open Badges sunt verificabile și conțin informații detaliate despre realizare și despre ce a făcut destinatarul pentru a câștiga Badge.
Standard Open Badges	Specificația tehnică care definește modul în care sunt construite și transmise Open Badges.
Cel care primește Open Badge	Același lucru ca și <u>Cel care primește/cel care câștigă</u>
Revocare	Un emitent de Badges poate decide să revoce un Badge pe care l-a emis. Cei care afișează Badges sunt obligați să nu afișeze Badges care au fost revocate.
Verificare	Un proces tehnic definit în standardul Open Badges care permite consumatorilor să determine autenticitatea unui Open Badge.

6. Referințe

Peer 2 Peer University and The Mozilla Foundation, in collaboration with The MacArthur Foundation, „An Open Badge System Framework: A foundational piece on assessment and badges for open, informal and social learning environments”, 2011. Disponibil la: <https://dml2011.dmlhub.net/node/4440.html>

Kyle Clements, Richard E. West and Enoch Hunsaker, Getting Started with Open Badges and Open Microcredentials, International Review of Research in Open and Distributed Learning Volume 21, Number 1, 2020. Disponibil la: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1240709.pdf>

What Are Open Badges? 2017. Disponibil la: https://badge.wiki/wiki/What_Are_Open_Badges%3F

A comprehensive guide to Digital Badges. A Free Resource from Accredible.Com Disponibil la: <https://www.accredible.com/wp-content/uploads/2018/07/A-Comprehensive-Guide-to-Digital-Badges-Accredible.pdf>

Open Badges for Adult Education: Guide for Educators. Disponibil la: https://www.open-badges.eu/sites/default/files/attachements/open_badges_-_guide_for_educators_en.pdf

Digital Badging: An Introduction and Guide to Getting Started. Disponibil la: https://www.ca-ilg.org/sites/main/files/file-attachments/digital_badging.pdf?1524597358

Developer's Guide to Issuing Open Badges 2.0, Concentric Sky. Disponibil la: <https://www.concentricsky.com/articles/detail/developers-guide-to-issuing-open-badges-2.0>

Open Badges 2.0 Implementation Guide, IMS Final Release, 2018. Disponibil la: <https://www.imsglobal.org/sites/default/files/Badges/OBV2p0Final/impl/index.html>

Open Badges v2.0, IMS Final Release. Disponibil la: <https://www.imsglobal.org/sites/default/files/Badges/OBV2p0Final/index.html>

About Open Badges. Open Badges Organization. Disponibil la: <https://openbadges.org/about/>

Linda Siefer, Assessing General Education Learning Outcomes, 2011. Peer Review. Disponibil la: <https://www.aacu.org/publications-research/periodicals/assessing-general-education-learning-outcomes>

Digital Badges as Effective Assessment Tools, 2014. Purdue University. Disponibil la: https://learningoutcomesassessment.org/documents/Parker_Assessment_in_Practice.pdf

Brandy Barrington, „Digital Badges Are Now An Essential Tool for Employers and Candidates Alike, Disponibil la: <https://blogs.oracle.com/certification/digitalbadges-are-now-an-essential-tool-for-employers-and-candidates-alike>

Badging is the New Assessment with Lewis & Clark College. Disponibil ia: <https://www.instructure.com/portfolium/badging-is-the-new-assessment>

Gamification in Education Stats: <https://www.learndash.com/gamification-in-education-stats/>

The Top Open Source Learning Management Systems: <https://elearningindustry.com/top-open-source-learning-management-systems>

The Best Learning Management Systems (2022 Update): <https://elearningindustry.com/the-best-learning-management-systems-top-list>

11 Tips For Choosing The Best Learning Management System: <https://elearningindustry.com/11-tips-choosing-best-learning-management-system>

A Guide to Writing Open Badge Metadata: https://badge.wiki/wiki/A_Guide_to_Writing_Open_Badge_Metadata

About Open Badges: <https://openbadgefactory.com/en/about-open-badges/#:~:text=Open%20Badges%20are%20created%20and,whom%20and%20on%20what%20basis.>

Gibson, D. and Coleman, K. (2015). Digital Badges to Curate, Credential and carry forward digital learning evidence. Transforming Assessment Webinar Series, 4 February 2015. http://transformingassessment.com/sites/default/files/files/TA_webinar_4_feb_2015_slides_0.pdf

Hurst, E. J. (2015). Digital Badges: Beyond Learning Incentives. Journal of Electronic Resources in Medical Libraries, 12:3, 182-189.

Abramovich, S., Schunn, C., & Higashi, R. M. (2013). Are badges useful in education? It depends upon the type of badge and expertise of learner. Educational Technology Research and Development, 61, 217-232. <https://doi.org/10.1007/s11423-013-9289-2>

Ahn, J., Pellicone, A., & Butler, B. S. (2014). Open badges for education: What are the implications at the intersection of open systems and badging? Research in Learning Technology, 22, p. 1-13. <https://doi.org/10.3402/rlt.v22.23563>

Davis, K., & Singh, S. (2015). Digital badges in afterschool learning: Documenting the perspectives and experiences of students and educators. Computers & Education, 88, 72-83. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.04.011>

Gibson, D., Coleman, K., & Irving, L. (2016). Learning journeys in higher education: Designing digital pathways badges for learning, motivation and assessment. In D. Ifenthaler, N. Bellin-Mularski, & D.-K. Mah (Eds.), Foundation of Digital Badges and micro-credentials (pp. 115-138). Cham, Switzerland: Springer International Publishing.

Gibson, D., Ostashevski, N., Flintoff, K., Grant, S., & Knight, E. (2015). Digital badges in education. Education and Information Technologies, 20, 403–410. <https://doi.org/10.1007/s10639-013-9291-7>

MacArthur Foundation (undated). Badges for lifelong learning. https://www.macfound.org/media/article_pdfs/BADGESFORLIFELONGLEARNING_INFO.PDF

<https://openbadges.org/>

<https://support.mozilla.org/en-US/kb/why-open-badges>

<https://info.badgr.com/>

<https://openbadges.me/>

<https://bryannmathers.com/hashtag/openbadges/>

<https://openbadges.info/>

<https://support.badgr.com/>

<https://openbadges.info/all-about-open-badge/?lang=en>

<https://openbadges.org/about/faq>



ISBN: 978-606-37-1474-0